nr 7 30 marca - 12 kwietnia 2000r.

Wiosenne kupony zniżkowe! Gry 10% TANIEJ!

# CLICK!

SUPERCENA 2,90 zł

dwutygodnik o grach • komputerach • internecie • technice

nr indeksu 351555

click! • technika • internet • komputery • gry

TEST

Klejnoty królowej w zasięgu ręki

## Traitors Gate

### EXTRA

- Psy i piłka nożna

### INTERNET

- Sieć (nie)dostępna, czyli problemy z podłączeniem

### SPRZĘT

- Komputery jak z obrazka
- Jak nie zbankrutować na PC

### PROGRAMY

- Muzykowanie na ekranie

NOWOŚCI

Microsoft kontra giganci z Japonii!

POŁĄCZENIA

Plastikowe pieniądze

TEST

## COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN FIRESTORM

3 SUPERPLAKATY!




ISSN 1509-0558
9 771509 055006 13

RECENZJE gier zaczynają się na str. 12

# Tak ocenia CLICK!

**Wszystkie wiadomości zebraliśmy w jednym miejscu. Wystarczy tylko rzucić okiem na naszą metryczkę i od razu wiadomo wszystko o danej grze**

W dzisiejszych czasach powstaje coraz więcej gier. Z każdą z nich związane jest bardzo wiele wiadomości. Musisz bowiem koniecznie wiedzieć m.in. ile kosztuje dany produkt, na jakim komputerze będzie działał i czy zasługuje na kupno. O fabule, wadach i zaletach gier piszemy w rubryce TEST, ale pod każdym testem gry umieściliśmy także metryczkę, w której znajdują się wszystkie przydatne wiadomości „w pigułce". Nieco zmienione metryczki spotkasz również w innych działach, w których oceniamy programy lub sprzęt.

Jednym z najważniejszych elementów metryczki jest ocena. Zastosowaliśmy szkolną, najbardziej czytelną skalę. W CLICKU! najczęściej spotkasz wysokie oceny. Uważamy, że na beznadziejne gry szkoda miejsca! Nie stawiamy także wielu szóstek. Takie oceny dostają tylko rewelacyjne gry!

### Typ platformy

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę wcześniej. W ten sposób zawsze będziesz wiedział, jakie gry i na jakie platformy opisywaliśmy wcześniej.

### Po polsku czy angielsku?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

### Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry. Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana. Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

### Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

### Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer.
Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

### Wymagania sprzętowe

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. - wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. - wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

PC | PSX | N64 | DC | PL

**CLICK! ATTACK**
Świetna Akcja

2,90 zł | Wyd. H.Bauer | 1 - ∞ graczy

Min.: 486, 32 MB RAM, 60 MB, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, 80 MB, interesowanie się komputerami, Internetem

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, o sprzęcie komputerowym oraz Internecie

Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!

Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej

6

### Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych czy pojawianie się pikseli.

### Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

### Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!



### To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.



### To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

### Krótkie podsumowanie

Tutaj staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

### Nasza ocena

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka.

## CLICK! oceny

**1 – Beznadzieja**
Nawet jeżeli ktoś będzie dawał ci tę grę za darmo, pod żadnym pozorem jej nie bierz. Nie ma sensu.

**2 – Słabizna**
Nie jest najgorsza, ale niebezpiecznie zbliża się do granicy, kiedy możesz wyrzucić ją na śmietnik.

**3 – Przeciętniak**
Ani grzeje, ani ziębi. Jest tania? Możesz ją kupić. Jest droga? Lepiej wybierz coś lepszego.

**4 – Niezły**
Ma swoje wady i zalety, ale ogólny bilans wychodzi na plus.

**5 – Przodownik**
Znajduje się na czele list przebojów miesiąca. Grasz, grasz i ciągle nie masz go dosyć.

**6 – Rewelacja**
Nawet jeżeli masz się zadłużyć, powinieneś mieć go w swojej kolekcji. Absolutny wygrany numeru.

## GATUNKI

**W metryczce podajemy także, do jakiego rodzaju należy gra i dodajemy kilka przybliżających ją określeń, np. strategia kulinarna. Oto jakie wyróżniliśmy rodzaje:**

### AKCJA (ACTION)

*Dużo strzelania i walki. Świat przedstawiony jest często z punktu widzenia pierwszej osoby (tzw. FPP: First Person Perspective). Klasyczne przeboje tego typu to „DOOM" i „QUAKE".*

### BIJATYKI

*Pojedynki o wysokie wygrane (czyli o spotkanie się z wieeelkim bossem). Miłośnicy tego gatunku od lat toczą zażartą dyskusję, która seria jest lepsza: „TEKKEN" czy „VIRTUA FIGHTER".*

### LOGICZNE

*Gry dla miłośników wysilania szarych komórek. Takie przeboje jak „TETRIS" pojawiają się na rynku bez huku, ale za to konsekwentnie gromadzą na koncie swoich producentów pokaźne zyski.*

### PRZYGODÓWKI

*Gry dla ludzi o umiejętnościach Mac Gyvera. Musisz w nich bowiem np. pokonać bagna bez łódki („SECRET OF MONKEY ISLAND"), czy obsadzić Śmierć w głównej roli w sztuce teatralnej („DISCWORLD").*

### WYŚCIGI

*Szybkie samochody, tory i zawodnicy. Rekordy za rekordami. O palmę pierwszeństwa na torach walczysz w takich przebojach jak „NEED FOR SPEED", czy „WIPEOUT 64".*

### ZRĘCZNOŚCIÓWKI

*Wymagają małpich rąk, refleksu kobry i zwinności pantery. Tylko wtedy będziesz mógł zmierzyć się z hitami w stylu „CRASH BANDICOOT", czy „BANJO- KAZOOIE"*

### STRATEGIE

*Gry wymagające logicznego myślenia i sprawnego podejmowania decyzji. Wyróżnia się wśród nich strategie turowe („CIVILIZATION") oraz strategie czasu rzeczywistego RTS („STARCRAFT").*

### SPORT

*Piłka nożna („FIFA 2000"), hokej („NHL 2000") i koszykówka („NBA LIVE 2000"). W grach sportowych wystąpiły chyba już wszystkie możliwe dyscypliny.*

### RPG

*Kierujesz bohaterem lub drużyną śmiałków, których umiejętności wzrastają w czasie gry. Klasyka tego gatunku to seria „ULTIMA".*

### SYMULATORY

*Skomplikowane gry, w których trzeba wykazać się umiejętnością np. pilotowania (wirtualnego) samolotu („FALCON 4.0").*

# W numerze

# SPIS ...treści



WYBIERZ RTS DLA SIEBIE! S. 6



C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM S. 12



CASE CLOSED S. 14



INVICTUS S. 18


JAK KUPIĆ TANI KOMPUTER S. 39




INTERNET? NIE DLA WSZYSTKICH! S. 44




WOJNA GIGANTÓW S. 58

KOLOROWO I WESOŁO S. 42

## DRODZY CZYTELNICY!



Miło nam, że spotykamy się ponownie. Od pewnego czasu nie możemy wydostać się spod setek listów, które przychodzą do nas pocztą elektroniczną. Dziękujemy za wszystkie uwagi i opinie o naszym piśmie. Dzięki nim wiemy, co nowego chcielibyście znaleźć w CLICKU! W tym numerze, poza testami i zapowiedziami, przygotowaliśmy kilka niespodzianek. Dowiecie się, czy komputer może być modny oraz jak kupić PC. Mamy też coś dla miłośników Internetu i muzykowania. Dla ciekawskich opisujemy tajemnice kart kredytowych, a dla oszczędnych – tanie przeboje. Nie zapomnieliśmy też o kilku żartach na prima aprilis. Mamy nadzieję, że i ten numer również Wam się spodoba. Miłej lektury...

**Następny numer za dwa tygodnie, 13 kwietnia, a w nim niespodzianka!**








Piotr Chojnowski – autor scenariusza gry, były kierowca rajdowy

Marina Iliaczowa – grafik komputerowy, specjalistka od animacji

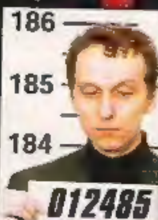
Piotr Mikowski – odpowiedzialny za realizm tras

Jacek McGenius – specjalista od opracowania tekstów w grze

Marek Michał – autor scenariusza gry, główny tester

Anna Pełak – opowiedzialna za kontakty z wydawcą gry

Andrzej Suwalski – spec od marketingu produktu




# SPEED Co.COS








**Nie tylko na Zachodzie powstają gry komputerowe. Także i w Polsce tworzone są bardzo udane produkty. CLICK! przygotował reportaż o polskiej grupie COCOS, która robi właśnie wyścigi, zatytułowane SPEED CO.COS!**



*Zanim COCOS zabrali się do pracy, musieli długo obserwować, jak zachowują się normalne samochody*



*Nie bez znaczenia było też dokładne poznanie budowy samochodu i rozmieszczenia w nim części*



*Potem do akcji wkroczył główny tester, który badał jak zachowuje się człowiek w ruchu*



*Później cała grupa musiała sprawdzić, jak wygląda szaleńcza jazda samochodem*



*Kiedy model samochodu został opracowany, autor tekstów zabrał się do roboty*




Trzeba też było obejrzeć, jak wyglądają inne gry wyścigowe i poczytać fachową literaturę




Teraz pozostało tylko wytyczyć trasę wyścigu i dobrze się jej przyjrzeć




Potem specjalista z COCOSA zajął się grafiką. Ważne było przede wszystkim dobranie żywych kolorów




Teraz najtrudniejsze zadanie: dobijanie się do drzwi wydawców




Na początku nie było łatwo, ale nikt się nie poddawał. Nawet we śnie marzyli o sukcesie




A inni zamiast spać wykonywali telefony do wydawców... kilku na raz




Aż przyszedł sukces! Wydawnictwo Klus zdecydowało się wydać wyścigi




Nikomu nie trzeba chyba mówić, że COCOS zabrał się do świętowania!




**Radość była ogromna! CLICK! cieszy się razem z COCOSEM! A wyścigi SPEED CO.COS już w wakacje!**

# TRZY EXTRA RTS ATAKUJĄ!

**DARK REIGN 2, GROUND CONTROL oraz SUDDEN STRIKE, to trzy znajdujące się w produkcji strategie RTS, na które wszyscy miłośnicy tego typu gier już teraz na pewno powinni zwrócić uwagę!**

## DARK REIGN 2

W świat DARK REIGN 2 wkroczysz w momencie, w którym komandosi wrogiej organizacji o nazwie JDA porywają przywódcę rebeliantów. W odpowiedzi wszystkie oddziały rebeliantów przeprowadzają zmasowany kontratak na największe miasta JDA. Wybierając jedną ze stron konfliktu, weźmiesz udział w ponad 25 misjach, które toczyć się będą zarówno za dnia, jak i w nocy. Kolejne zadania wypełniać będziesz również na zupełnie różnych planetach.

DARK REIGN 2 nie zapowiada się na prostą grę. Dla jej potrzeb stworzono bowiem bardzo wyrafinowany system sztucznej inteligencji. Jednostki wroga będą więc nacierać grupowo na konkretne cele i wyrządzać ze swej pozycji jak najwięcej szkód. Trójwymiarowe środowisko pozwoli też na pełne wykorzystanie ukształtowania terenu. Będziesz więc musiał nauczyć się uwzględniać w planowaniu działań również warunki geograficzne, np. rozmieszczenie wąwozów, dolin, wyżyn i gór.

Niewątpliwą zaletą DARK REIGN 2 będzie możliwość osobistego uczestniczenia w zlecanych żołnierzom misjach. Będziesz bowiem mógł pilotować każdą, z występujących w grze jednostek.

Zapowiadana doskonała oprawa audio-wizualna DR2 ma sprawić, że sama walka będzie znacznie przyjemniejsza. Dodatkowo tryby gry wieloosobowej, takie jak Capture the Flag, Deathmatch, czy Cooperative, zapewnią doskonałą wielogodzinną zabawę tobie i twoim kolegom.


Kroczące maszyny w kłopotach? Czyżby trafiła kosa na kamień?


Drużyna kamikadze dzielnie atakuje roboty wroga


Ciekawe, co jest za tą stalową bramą?



| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|

**DARK REIGN 2**
Rebeliancki RTS
Premiera: 1 połowa 2000
Activision/LEM | 1-8 graczy

Pierwszy DARK REIGN był porażką. Drugi ma olbrzymią szansę stać się przebojem


Niespodziewany atak z morza na obóz wroga


Przybyły posiłki!


Robocie! Mówiłem już, że sam nie masz szans!

## GROUND CONTROL

W GROUND CONTROL weźmiesz udział w bitwie pomiędzy dwiema politycznymi frakcjami. Bez względu na to, które ugrupowanie wybierzesz, będziesz musiał przebrnąć przez pełną intryg i tajemnic kampanię. Składa się ona z 30 misji.

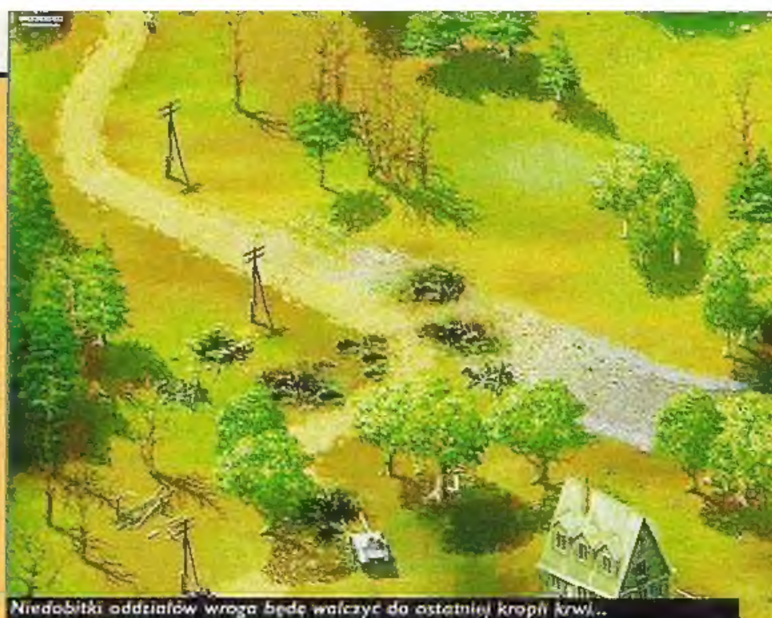
Odpowiednia formacja twoich jednostek zadecyduje o zwycięstwie lub porażce. Wszystko zależy od tego, w jakim stopniu uwzględnisz podczas tworzenia formacji typ atakowanego obiektu oraz terenu, na którym będzie toczyć się walka.


Transportowce wiozą żołnierzy na pole bitwy

# SUDDEN STRIKE


Ciężko będzie wedrzeć się przez ten most do bazy wroga!


Bombowiec Niemców zaraz runie w sam środek swoich oddziałów!


Niedobitki oddziałów wroga będą walczyć do ostatniej kropli krwi...

Spróbuj sobie przypomnieć, kiedy ostatnio grałeś w RTS, który rozgrywał się w realiach II Wojny Światowej? Nie pamiętasz – nic dziwnego, gdyż jak dotąd wybór był bardzo ograniczony. Jednak tę lukę na rynku zapełni wreszcie najnowsza strategia SUDDEN STRIKE. **Gra rozgrywa się podczas II Wojny Światowej, a wszystkie misje, w których będziesz mógł wziąć udział, są komputerowymi adaptacjami naprawdę rozegranych bitew.** Będziesz mógł walczyć zarówno po stronie hitlerowskich Niemiec, jak i dzielnych, walecznych aliantów. W zależności od tego, którą ze stron wybierzesz, weźmiesz udział w zupełnie odmiennej kampanii. Do twojej dyspozycji zostanie oddana większość istniejących w tamtych czasach jednostek bitewnych. Będziesz więc mógł używać czołgów, moździerzy, panzerfaustów, myśliwców, bombowców i przede wszystkim piechoty.


...nawet jeśli bitwa miałaby zniszczyć całe miasteczko!


Silnie strzeżona baza wroga – ciężko będzie się do niej dostać!


Zaraz kogoś ustrzelimy!

Pole walki prezentowane będzie w rzucie izometrycznym. Oprócz jednostek twoich i wroga, znajdą się na nim lasy, mosty, tajne bazy, wioski czy wreszcie miasta.

Twórcy gry obiecują także pełną interakcję ze środowiskiem. Oznacza to, że jeśli nawet przypadkowo często będziesz trafiał z czołgu w jakiś budynek, to ten w końcu się zawali. Podobnie będzie w przypadku mostów, na które jednak będziesz musiał bardziej uważać, gdyż często jest to jedyna droga, wiodąca do zwycięstwa w danej misji.

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|
| **SUDDEN STRIKE** | | | | |
| Wojenny RTS | | | | |
| Premiera: 2 połowa 2000 | | | | |
| Eidos/Mirage | | 1-8 graczy | | |

**Nadciąga jedna z najlepszych adaptacji tematu II Wojny Światowej na PC**

Bardzo istotną zaletą gry będzie duże zróżnicowanie jednostek. Od kilku rodzajów piechoty zaczynając, przez przeróżne poduszkowce, na czołgach i myśliwcach kończąc. Poza tym, dostępna będzie także pełna swoboda w doborze pancerza i uzbrojenia każdej jednostki (bądź grupy), znajdującej się pod twoją kontrolą. Aby w pełni rozkoszować się tym, co dzieje się na polu walki, będziesz mógł dowolnie ustawić kierunek i przybliżenie kamery. Dla potrzeb gry zostanie też utworzony serwer internetowy, przy pomocy którego będziesz toczył wirtualne potyczki z fanami GC z całego świata. Tryb wieloosobowy będzie posiadać nie tylko klasyczne tryby, takie jak Deathmatch, ale także specjalnie opracowane, jeszcze dotąd niespotykane, reguły wieloosobowej zabawy.

GROUND CONTROL, mimo iż należeć będzie do tego samego gatunku gier, co DARK REIGN 2, będzie się od niego znacznie różnić. **Ta pierwsza pozycja ma posiadać trochę więcej akcji, natomiast w drugiej olbrzymi nacisk położono na taktykę i strategię.**


Grupa Hover Tanków wdziera się do obozu przeciwnika

| PC | PSX | N64 | DC | A |
|---|---|---|---|---|
| **GROUND CONTROL** | | | | |
| Taktyczny RTS | | | | |
| Premiera: 2 połowa 2000 | | | | |
| Sierra Studios/Play-It | | 1-8 graczy | | |

**Pierwsza gra RTS 3D, która rzeczywiście ma być czystą strategią, dającą graczom wiele frajdy**


Górzyste pole walki może być bardzo zdradzieckie


Broniąca się przed atakiem baza

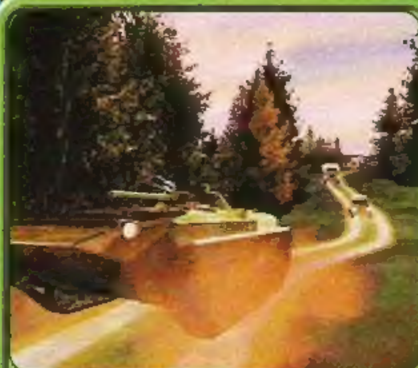

Czołg z oddali ostrzeliwuje oddziały przeciwnika

Teksty: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz



# FLASH POINT

**Historia naszej cywilizacji już nie raz stanowiła temat gier komputerowych. Tym razem wydarzenia rozgrywają się w czasach alternatywnej Zimnej Wojny**


*Rudy 102! Gdzie tak pędzisz? Poczekaj na nas – jesteśmy w jeepie*


*Jeśli zakradniesz się od tyłu wioski, to może nikt cię nie zauważy*

FLASH POINT to gra TPP Action (widzisz w niej swojego bohatera), w której wcielisz się w przywódcę niewielkiej grupy komandosów. **Ich zadaniem będzie przeszkodzenie radzieckiemu generałowi w realizacji morderczych planów.** Szaleniec dysponuje najnowocześniejszym sprzętem bojowym, w tym rakietami nuklearnymi, co bardzo komplikuje światową sytuację polityczną.

Aby pozbawić generała władzy, będziesz musiał przebrnąć przez kampanię, która nie ograniczy się jedynie do biegania, czołgania się i strzelania do wszystkiego, co nosi wrogi mundur. **FLASH POINT to gra rozbudowana – będziesz musiał nauczyć się m.in. obsługi jeepów oraz czołgów, a nawet śmigłowców i samolotów.** Każde zadanie wymaga opracowania innego planu działania: czasem wystarczy wszystkich powystrzelać z karabinu snajperskiego, a innym razem trzeba będzie wjechać do wrogiej bazy czołgiem i wysadzić wszystko w powietrze.

Akcja rozgrywać się będzie na trzech wyspach, które okupują zarówno radzieccy żołnierze, jak i buntownicy oraz NATO. Akcje będą się odbywać w miastach, wioskach, a nawet w tajnych radzieckich bazach, co będzie wymagać opracowania zupełnie innych taktyk. Nie raz przyjdzie ci zdobyć wrogą bazę, a później ochraniać ją przed byłymi właścicielami. Misje będą rozgrywać się także o różnych porach. Niektóre trzeba wykonywać za dnia, a inne w środku nocy. Do dyspozycji będziesz miał bardzo różnorodny ekwipunek i sprzęt bojowy, począwszy od kilku rodzajów broni i pancerzy, a na noktowizorach i lornetkach na podczerwień kończąc. Dodatkową zaletą będzie też możliwość korzystania z praktycznie każdego, występującego w grze pojazdu.

**FLASH POINT będzie osadzony w trójwymiarowym świecie, co umożliwi wielką swobodę działań.** Jest to bardzo ważne, gdyż w większości zadań będziesz dowodzić grupą komandosów, którzy muszą współdziałać, jak przystało na drużynę. Również tryb TPP pozwala na znacznie łatwiejszą obserwację tego, co aktualnie dzieje się na polu walki. Dowodzenie komandosami jest więc dzięki temu łatwiejsze i bardziej realistyczne.

Połączenie taktycznej gry akcji TPP z ciekawą fabułą i dobrą grafiką, a przede wszystkim z wielką swobodą działań, jest bardzo wciągające. FLASH POINT powinien zatem odnieść sukces.


*Noktowizor umożliwia obserwowanie ruchów wroga w nocy*


*Dzięki lornetce możesz lepiej poznać rozmieszczenie żołnierzy przeciwnika*



*Dokładne zapoznanie się z celami misji ułatwi wykonanie zadania*


*Do okupowanego domu najłatwiej dostać się nocą*


*Radziecki śmigłowiec kontratakuje! Kryć się!*



PC | PSX | N64 | DC | A

**Flash Point**
Żołnierskie Action

Premiera: I połowa 2000

Bohemnia Interactive | 1-8 graczy

Kandydat na grę akcji 2000 roku! Ciekawe, czy wygra walkę z podobnymi tytułami tego typu...

Tekst: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

# Galleon



*Jeśli wieśniacy zamieniają się w zombie, to znaczy, że coś jest nie tak*



*Miasteczko, na pierwszy rzut oka, wygląda zupełnie zwyczajnie...*

Moda na gry akcji nie przemija, więc nic dziwnego, że pojawia się kolejny tytuł, należący do tego właśnie gatunku – GALLEON. **Tym razem przeniesiesz się do XVIII wieku i wcielisz się w Rhamę, młodego kapitana, który został wezwany do pewnego portu przez tamtejszego lekarza.** Okoliczni mieszkańcy skarżą się bowiem na tajemnicze dolegliwości, widziano duchy, pojawiły się też szkielety, atakujące pilnujących bydła pastuchów.

Świat, w którym toczy się akcja GALLEONA, ma być prawie w pełni interaktywny. Będziesz mógł porozmawiać ze wszystkimi postaciami i odwiedzić prawie każde domostwo. Atrakcją gry ma być także badanie nawiedzonych przez duchy jaskiń oraz wraków okrętów. Jest to bardzo ważne, bo GALLEON ma zawierać, oprócz dobrej i emocjonującej akcji, rozwinięte elementy przygodowe.

Grafika ma stać na bardzo wysokim poziomie, co widać już na obrazkach obok. Niestety, sam model postaci wydaje się trochę nierealistyczny, co może sprawić, że gra straci nieco na atrakcyjności.

PC | PSX | N64 | DC | PL

**Galleon**
XVIII-wieczne Action
Premiera: 2 połowa 2000
Interplay / CD Projekt | 1 gracz

Badanie wraków, zombie, duchy – zapowiada się emocjonująca gra akcji

# Time Machine



Scenariusz tej nowej przygodówki oparty będzie na książce „Wehikuł Czasu" H.G. Wellesa. **Wcielisz się w niej w naukowca, który skonstruował machinę do podróży w czasie, a następnie przeniósł się w bardzo daleką przyszłość.** Niestety, gdzieś po drodze maszyna ulega tajemniczemu wypadkowi, w wyniku którego lądujesz w nieznanym ci świecie, utrzymanym w orientalnym klimacie. Jakby tego wszystkiego było za mało, tracisz też pamięć. Będziesz musiał więc nie tylko dowiedzieć się wielu rzeczy o krainie, stanąć do walki z jej władcą – złym Kronosem, ale przede wszystkim przypomnieć sobie, kim właściwie jesteś i powrócić do swoich czasów.

Gra będzie należeć do gatunku trójwymiarowych przygodówek. Widok pokazywany ma być z kilku nieruchomych kamer, rozlokowanych w różnych punktach obszaru (przypomina to nieco sławną serię ALONE IN THE DARK).

W grze napotkasz wiele postaci, z niektórymi będziesz mógł porozmawiać, a z innymi tylko walczyć. Będzie to od ciebie wymagało sporego wysiłku umysłowego, bo zagadki do rozwiązania nie będą łatwe.



*Tak to właśnie jest, jak człowiek zapomina na jakim świecie żyje*

PC | PSX | N64 | DC | PL

**Time Machine**
Ponadczasowa Przygodówka
Premiera: 2 kwartał 2000
Cryo / CD Projekt | 1 gracz

Szkoda, że gra ma odbiegać od fabuły książki. Z drugiej strony pozostaje wtedy pewien element zaskoczenia

# Alundra 2

Dawno temu, w pewnej fantastycznej krainie, żył sobie dobry król i jego córka. Niestety, mieszkał tam także nikczemny baron oraz zły czarnoksiężnik Mefisto. Obaj zaplanowali intrygę, w wyniku której dobry król został obalony i wtrącony do lochu. Jednak jego córka cudem zdołała uciec. Zrozpaczona, podjęła ostatni, desperacki krok w celu ratowania ojca z opresji. **Odnalazła syna słynnego pirata – Flinta i poprosiła go o pomoc. Właśnie w rolę wybawiciela wcielisz się w ALUNDRA 2.** Weźmiesz udział w epickiej walce ze złym baronem i czarnoksiężnikiem, aby dobry król mógł powrócić na tron i przywrócić pokój w krainie. Przyjdzie ci zbadać wiele miejsc, np. wypełnione lawą wnętrza wulkanu i pokonać najróżniejsze, napotkane po drodze potwory, np. smoki. Gra należy do gatunku zręcznościowych przygodówek. Będziesz musiał więc nie tylko walczyć, rozwiązywać przeróżne zagadki, ale także prowadzić dialogi z różnymi postaciami. ALUNDRA 2 będzie się toczyć w trójwymiarowym środowisku, a przebieg akcji będziesz śledził ze statycznych kamer.



*Ten smok nie ma chyba przyjacielskich zamiarów*



*Hmmm... Magia! Zły czarnoksiężnik na pewno czai się gdzieś w pobliżu*

PC | PSX | N64 | DC | A

**Alundra 2**
Piracka Zręcznościówka
Premiera: 1 kwartał 2000
Activision / LEM | 1-2 graczy

Ciekawe, czy kiedy uda ci się pokonać inrygantów, otrzymasz w nagrodę pół królestwa i księżniczkę za żonę

Teksty: Krzysztof „Kokosz" Marcinkiewicz

# PREMIERY

NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

## Kwiecień 2000

PC | PSX | N64 | DC
**MDK 2**
Action
Interplay

PC | PSX | N64 | DC
**Need For Speed: Motor City**
Wyścigi
EA

PC | PSX | N64 | DC
**Aliens vs Predator: Golden Edition**
Action
FOX Interactive

PC | PSX | N64 | DC
**Reach For The Stars**
Action
Mindscape

## Maj 2000

PC | PSX | N64 | DC
**Hitman: Codename 47**
Action
Eidos

PC | PSX | N64 | DC
**Daikatana**
Action
Eidos

PC | PSX | N64 | DC
**Deus Ex**
Action
Eidos

PC | PSX | N64 | DC
**Business Tycoon**
Strategia
Viacom New Media

## Czerwiec 2000

PC | PSX | N64 | DC
**Anachronox**
Action
Eidos

PC | PSX | N64 | DC
**Elite Force**
Action
Activision

PC | PSX | N64 | DC
**Diablo II**
RPG
Blizzard

*Daty mogą ulec zmianie




**Driver**






**Tomb Raider 4**




**Fifa 2000**

# Wasze TOP




**1 Driver**
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
4
DRIVER ponownie zajął pierwsze miejsce. Odlotowe wyścigi po znanych miastach USA



**2 Tomb Raider IV**
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
5
Najnowsza odsłona sławnej serii wspina się po koronę




**3 FIFA 2000**
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
2
FIFA bardzo powoli traci zwolenników, ale być może to tylko chwilowe



**4 Quake 3**
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
3
FPP w najlepszym wydaniu. Jednak do tej pory nie dostał się na sam szczyt




**5 Grand Theft Auto**
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
10
O pięć pozycji do góry. Wspaniały powrót GTA do ścisłej czołówki



**6 Need for Speed: Porsche**
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
19
Najnowsze wyścigi z serii Need For Speed. Tym razem jeździmy Porsche

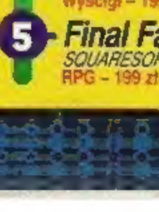



**7 C&C: Tiberian Sun**
WESTWOOD/IPS – PC
17
Kultowy RTS. Nowe misje testujemy w CLICKU!

**8 Final Fantasy VIII**
SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
1
Bardzo mocny cios dla FF8. Spadek z pierwszego miejsca aż na ósme




**9 Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE/LEM – PC
7
Jak się okazuje, Q3 jest bardzo mocnym konkurentem UT. Czy to się zmieni?



**10 Tekken 3**
NAMCO/SONY – PSX
6
Jedyna w swoim rodzaju gra sparingowa. Jak na razie nie ma lepszej

## most Wanted

Gry, na które czekamy

1. Diablo 2 (PC)
2. Need For Speed Motor City (PC)
3. Commandos 2 (PC)
4. Daikatana (PC)
5. Hitman: Codename 47 (PC)

## System TOP 5

| | PC | PLAYSTATION | NINTENDO 64 |
|---|---|---|---|
| 1 | Driver<br>GT INTERACTIVE/LEM<br>Action – 99 zł | Driver<br>GT INTERACTIVE/LEM<br>Action – 199 zł | Rainbow Six<br>RED STORM ENTERTAINMENT<br>Taktyczna – 289 zł |
| 2 | Tomb Raider IV<br>EIDOS/MIRAGE<br>Action – 155 zł | Tomb Raider 4<br>EIDOS/LEM<br>Action – 199 zł | Donkey Kong 64<br>NINTENDO<br>Zręcznościówka – 269 zł |
| 3 | FIFA 2000<br>EASPORTS/IPS<br>Piłka nożna– 99 zł | FIFA 2000<br>EA SPORTS/IPS<br>Piłka nożna – 199 zł | Super Smash Bros.<br>NINTENDO<br>Bijatyka – 269 zł |
| 4 | Quake 3<br>ID SOFTWARE/LEM<br>Action – 189 zł | Need for Speed IV<br>ELECTRONIC ARTS/IPS<br>Wyścigi – 199 zł | Turok Rage Wars<br>ACCLAIM<br>Strzelanka – 279 zł |
| 5 | GTA<br>TAKE 2/PLAYIT<br>Wyścigi – 155 zł | Final Fantasy VIII<br>SQUARESOFT/SONY<br>RPG – 199 zł | Golden Eye<br>RARE<br>Strzelanka – 219 zł |

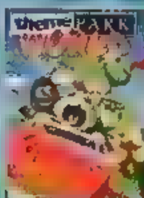
# 20



**11 NBA Live 2000**
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Koszykówka 2000, gra na światowym poziomie w świetnej oprawie graficznej



**12 Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Młodszy brat NFS: Porsche. Za miesiąc pojawi się nowa wersja zatytułowana Motor City



**13 Theme Park World**
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX
Superwesołe miasteczko rozrywki zdobywa coraz większą popularność



**14 The Sims**
MAXIS/EA/IPS – PC
W grze, jak w życiu. Czekają tutaj na ciebie same niespodzianki



**15 Starcraft**
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Kosmiczne rozgrywki. Wspaniały RTS, który stał się gwiazdą z dnia na dzień



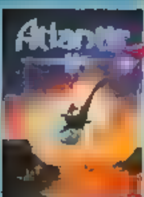
**16 Quake 2**
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
QUAKE 2 coraz bardziej oddala się od pierwszych pozycji



**17 Diablo**
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
DIABLO powoli opada z sił. Jego następca pojawi się w maju



**18 Soul Reaver**
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Soul Reaver pozostaje na osiemnastym miejscu już kolejny tydzień



**19 Atlantis 2**
CRYO/CD PROJEKT – PC
Wspaniała przygoda w kilku legendarnych krainach



**20 Nox**
WESTWOOD/IPS – PC
Nowa propozycja na listę. Gra RPG w krainie magii i miecza

## GAME BOY

1. **Super Mario Bros. DX** – NINTENDO – Platformowka – 149 zł
2. **Street Fighter Alpha** – VIRGIN INTERACTIVE – Bijatyka – 149 zł
3. **Warioland 2** – NINTENDO – Platformowka – 149 zł
4. **GTA** – ROCKSTAR – Samochodowa – 149 zł
5. **720** – MIDWAY – Deskorolka – 149 zł

## DREAMCAST

1. **Crazy Taxi** – SEGA – Samochodowa – 259 zł
2. **Virtua Striker 2** – SEGA – Sportowa – 259 zł
3. **Rayman 2** – UBISOFT – Platformowka – 259 zł
4. **House of the Dead 2** – SEGA – Action – 249 zł
5. **Soul Calibur** – NAMCO – Bijatyka – 259 zł



# GRY NA BEZLUDNĄ

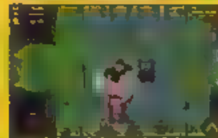
MARCIN MIĘCIEL NA BEZLUDNĄ WYSPĘ ZABRAŁABY SWOJE TRZY ULUBIONE PRZEBOJE

Zdjęcie: Paweł Sonnenburg

**Marcin Mięciel, czołowy piłkarz zespołu Legia Warszawa, zdradził nam, że nie ma ulubionego rodzaju gier. Lubi bowiem pograć w gry związane ze sportem, ale także czasem w takie, które nie mają nic z nim wspólnego**



**1 FIFA 2000** (PC,PSX)
Wspaniała gra. Dynamiczna i bogata grafika sprawia, że FIFA jest bardzo realistyczna



**2 GTA 2** (PC,PSX)
Małe samochodziki, pędzące po zakorkowanych ulicach, potrafią rozbawić każdego

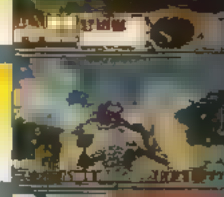


**3 Commandos** (PC)
Świetna strategia, która zdobyła uznanie w oczach wszystkich graczy

## NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5



**1 C&C Tiberian Sun: Firestorm**
WESTWOOD/IPS – PC
Najnowsze misje do światowego hitu Command & Conquer Tiberian Sun. Nowe jednostki, mapy, taktyki, budynki



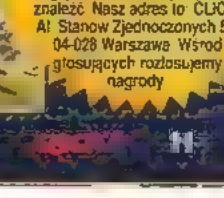
**2 Invictus**
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Nowość! Połączenie gry RTS i RPG, a co z tego wychodzi? RPS! Przygody bohaterów z Mitologii



**3 Ultima 9 Ascension**
CODA – PC
Jest to już dziewiąta odsłona Ultimy. Fantastyczne przygody w tajemniczym i pełnym pułapek świecie



**4 Swedish Touring Car...**
DIGITAL ILLUSION/CODA – PC
Szwedzkie wyścigi w polskim wydaniu. Szybkie maszyny, duży wybór tras, a to wszystko po polsku



**5 Croc 2**
FOX/IPS – PC,PSX
Wesoła platformówka z udziałem krokodyla. Croc 2 to kolejna część przygód wesołego, zielonego zwierzaka



**AKCJA!**
Lista w CLICK! powstaje dzięki Wam i Waszym głosom! Dlatego też czekamy na listy, w których zagłosujecie na gry, które powinny się na niej znaleźć. Nasz adres to: CLICK! Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody

TEST

# COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN FIRESTORM

**AKCJA!**
W konkursie CLICK! i firmy IPS CG możecie wygrać grę FIRESTORM. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: jak się nazywa przywódca NOD?

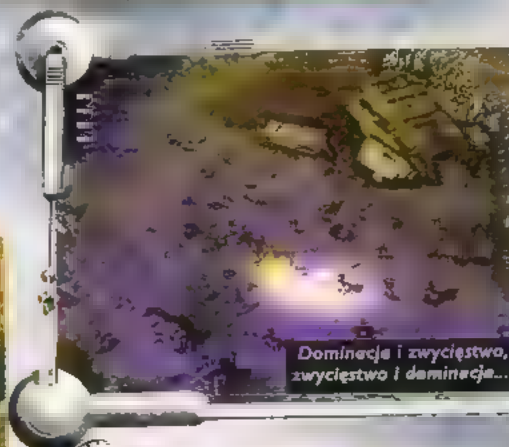
**Nic dwa razy się nie zdarza. A może jednak? Dzięki FIRESTORM można przeżyć coś na podobieństwo deja vu. Czy powrót do przeszłości w przyszłości jest możliwy? Westwood właśnie przygotował dla ciebie taki prezent**



Stroje w stylu mody rybnej. Człowiek wygląda jak sardynka...



W zmaganiach znowu chodzi o to samo, co zwykle...



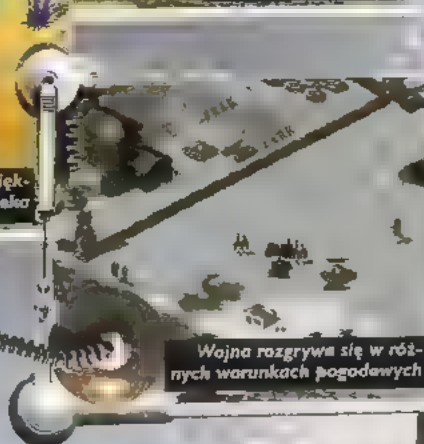
Dominacja i zwycięstwo, zwycięstwo i dominacja...



A może by tak trochę pokoju i braterstwa?

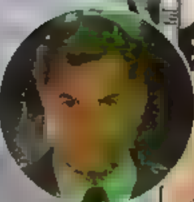


Człowiek jest największym wrogiem człowieka



Wojna rozgrywa się w różnych warunkach pogodowych

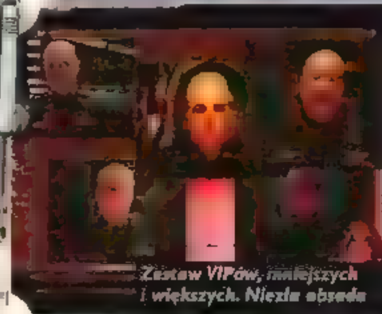

Każdy zawsze trafi kiedyś na lepszego od siebie


Urodzony dowódca i despota. Źle mu patrzy z oczu


Czerwone domki, czerwone daszki. Wszystko dobrze widoczne


Ups. Coś spadło z nieba. Było niebieskie i robiło PONG!


W bazie praca wrze. Każdy ma przydzielone ważne zadania


Zestaw VIPów, mniejszych i większych. Niezła obsada

W przypadku TIBERIAN SUN: FIRESTORM zastosowano sprawdzony chwyt – jeśli dana gra osiąga wielki sukces, natychmiast powstają do niej dodatki, modyfikacje lub wznowienia. Dzięki producentowi gry masz więc okazję pokierować dalszymi losami mieszkańców planety. Pozornie od czasu zdarzeń przedstawionych w macierzystej wersji tej strategii niewiele się wydarzyło. **Dalej walczą ze sobą dwa ugrupowania, fanatyczne NOD i militarne GDI.** Kane, -przywódca NOD, nie żyje? Podobno tak... Ale na jego miejsce pojawili się już inni szaleńcy, którzy dążą do dominacji nad światem. GDI popadło w samouwielbienie i dostało niezłą nauczkę. Musi walczyć o swoją przestrzeń życiową. Minęło już trochę czasu od ostatnich wielkich wojen, ale nic się nie zmieniło. Tajemnicza substancja Tiberium, powód wszelkich wojen, zaczęła jednak niebezpiecznie mutować, a planeta przypomina wrak. Niczego to jednak nie nauczyło żądnych władzy ludzi i nie widać końca kłótni oraz zatargów.

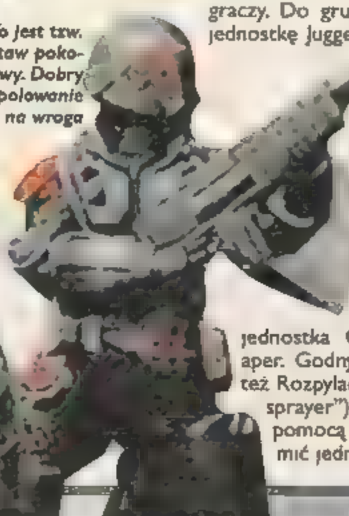
**C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM to zestaw nowych misji do słynnego przeboju. Oczywiste jest więc, że nie można spodziewać się od niego wielu nowych rozwiązań i rewolucji w stosunku do produktu – matki.** Strony konfliktu, budynki i jednostki, to wszystko w większości znasz już z poprzedniej odsłony gry. Producenci nie pozwolili sobie na zbytnie odejście od kanonu, który wcześniej się sprawdził. Trzeba przyznać, że wprowadzono jednak modyfikacje, które znacznie wpłynęły na możliwość wypracowania nowych taktyk na polu walki. Wojna stała się bardziej dynamiczna, choćby dzięki mobilnym jednostkom. Poprawiono też błędy, które nie raz denerwowały graczy. Do grupy NOD dodano jednostkę Juggernaut oraz wprowadzono ruchome działo EMP. W ten sposób zlikwidowano przewagę sił fanatyków. Nie obyło się bez wsparcia także drugiej strony konfliktu. Siły NOD wzmocniła jednostka Cyborgów – Reaper. Godny zauważenia jest też Rozpylacz Pajęczyn („web sprayer"), który może za pomocą sieci unieruchomić jednostki piechoty.

Najlepszym punktem programu są jednak ruchome fabryki i Generatory (Stealth). Poza tym bardzo ciekawym rozwiązaniem są także nowe jednostki szpiegowskie – Limpet Drone. Umieszcza się je obok bazy przeciwnika i cierpliwie czeka. W końcu nadjeżdża jakiś pojazd mechaniczny, a szpieg podczepia się pod niego i przekazuje do twojej bazy informacje z wrogiego terenu. Dzięki temu można bezpiecznie obserwować poczynania przeciwnika.

**Jeśli chodzi o misje w trybie dla pojedynczego gracza, to nie zobaczysz zbyt wiele nowych rozwiązań. Owszem, dodano kilka nowych mapek, nowe formy zmutowanych jednostek, jakieś krajobrazy.** Misje są ciekawe, ale nie wystarczają na długą zabawę. Szybko wykonasz osiemnaście zadań i... jeśli lubisz wyzwania, możesz spróbować multiplayera. Ten tryb gry prezentuje się o wiele lepiej, zwłaszcza za pośrednictwem Internetu. Dopiero gra z żywym przeciwnikiem to poważne wyzwanie. Komputerowy „gracz" pozostał bowiem tak samo mało inteligentny, jak poprzednio.

Do dyspozycji graczy oddano serwer internetowy, który przedstawia planetę, podzieloną na strefy. Dzięki temu można prowadzić walkę o Panowanie nad Światem. Zwycięzca zabierze wszystko!

Misje przeznaczone są na pewno dla prawdziwych miłośników sagi C&C. Zadowoleni będą z nich także inni stratedzy, którzy ostatnio nie mają wielu pozycji dla siebie. A reszta graczy? FIRESTORM nie jest na tyle rewelacyjny, aby przekonać kogokolwiek do zmiany upodobań. W końcu żadnej rewolucji tutaj nie ma, a jest jedynie kontynuacja starych pomysłów w nieco zmodyfikowanej formie. Nie można się jednak spodziewać zbyt wiele od misji, które przecież mają z założenia kroczyć tą samą drogą, co pierwotny produkt. Tym razem najmocniejszą stroną gry okazuje się jej klimat. Sama rozbudowa bazy, produkcja jednostek może się bowiem dość szybko znudzić. Dlatego też najciekawsze są misje, w których masz do dyspozycji zaledwie garstkę jednostek i wiele do zrobienia. To jest prawdziwe wyzwanie!


To jest tzw. zestaw pokojowy. Dobry na polowanie na wroga


Ta miła osóbka wcale nie jest taka niewinna. Ale zawsze miło popatrzeć na ładną buzię!

PC | A

**C&C Tiberian Sun - Firestorm**

Tyberyjskie Słoneczko 1.1

69 zł | Westwood/IPS | 1-8 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda

Kilka ciekawych modyfikacji, zachowany klimat TIBERIAN SUN

Jednak to tylko dodatkowe misje do przeboju, a nic rewelacyjnie nowego

**Zbiór misji do przeboju. Na pewno spodoba się miłośnikom NOD i GDI!**

# CASE CLOSED

**W starym domostwie spotyka się osiem obcych sobie osób. Po przedłużającym się oczekiwaniu na gospodarza znajdują jego zwłoki na korytarzu. Mordercą musi być jeden z gości! Podejrzani są wszyscy – nawet ty!**

*Wysoki Sądzie!*

*Wszystko zaczęło się od tajemniczego liściku z prośbą o przybycie pod wskazany adres. Zaintrygowany porzuciłem sprawy życia codziennego i postanowiłem sprawdzić o co tu chodzi. Tak oto trafiłem do starego, stojącego na odludziu dworku. Ze zdumieniem stwierdziłem, iż stanowi on własność rodu D'Ceased. Dobrze pamiętałem to nazwisko, gdyż człowiek noszący je bardzo mi zaszkodził w przeszłości. Nie rozumiałem, czemu nagle zaprosił mnie do swego domu? Moje zdziwienie wzrosło jeszcze bardziej, gdy spotkałem tam siedem innych osób, które otrzymały podobne do mojego liściki.*

*W atmosferze niepewności wyczekiwaliśmy przybycia gospodarza. Niestety, Mr. D'Ceased nie zdążył nam nic wyjaśnić, gdyż ktoś pozbawił go życia, kiedy tylko wszedł do domu. Kim był zabójca? W domu było tylko osiem osób, a każda z nich chowała do gospodarza jakąś urazę. Wszyscy byliśmy zatem podejrzani.*

*By nie komplikować sprawy, postanowiliśmy nie wzywać policji. Obciążające mordercę dowody musiały być gdzieś w domu, wystarczyło tylko dobrze poszukać.*

*Oskarżony P.N.*



Oto co zostało z właściciela domu. Nic wesołego, ale nosił wilk razy kilka, ponieśli i wilka. Takie jest życie...



Złamane serce, to chyba jeszcze nie powód do popełnienia zbrodni



Tajemnicze domostwo pełne jest zakamarków i podejrzanych miejsc. Do tego, gdzieś w środku czai się morderca

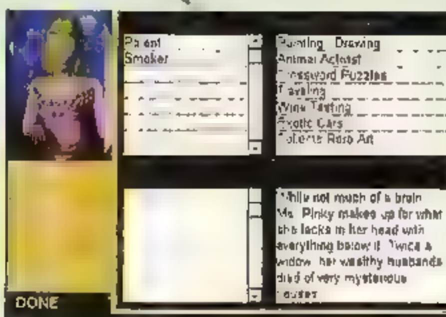
W grze stajesz się uczestnikiem detektywistycznej historii, której akcja toczy się w starym dwupiętrowym domostwie. **Twoje zadanie polega na odgadnięciu, kto z ośmiu zaproszonych gości zamordował pana D'Ceased.** Musisz również określić, jakiego użył do tego narzędzia i jaki był motyw jego działania. Podobne dochodzenie prowadzić będą również pozostałe, znajdujące się w domu osoby, których rolę zagrają bądź inni gracze, bądź komputer. Wygra ten, kto pierwszy poda prawidłowe rozwiązanie zagadki.



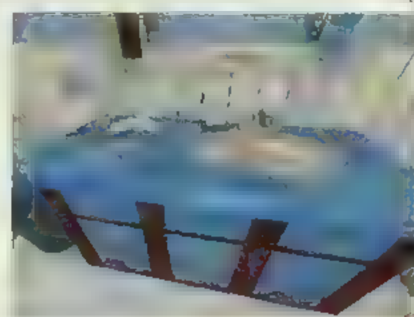
Wbrew pozorom nie jest to zdjęcie rodzinne. Któraś z tych osób może okazać się mordercą (nawet stróż prawa). Ciekawe kto...



*Narzędzie zbrodni z kawałkiem ofiary. Nie wygląda to wesoło, ale takie są fakty*




*Nawet ta sympatyczna dama w różowej podomce mogła uczestniczyć w morderstwie*



*Łazienka to miejsce, w którym można łatwo ukryć ślady zbrodni*

Śledztwo odbywa się w turach, w czasie których przemieszczasz się po budynku, przeszukując kolejne pokoje. Możesz również przepytywać podejrzanych. **Jednak aby udzielili ci wskazówek dotyczących morderstwa, musisz zaszantażować ich znajomością faktów dotyczących tego, gdzie znajdowali się tuż przed popełnieniem morderstwa oraz jaką posiadali wtedy broń.** Informacje te zdobędziesz, kojarząc znajdowane w pokoju przedmioty z umieszczonymi w notatniku opisami cech i zainteresowań podejrzanych. Np.: papieros wskazuje na palacza, znaczek pocztowy na filatelistę, a etykietka po winie na smakosza tegoż trunku. Każda kolejna wskazówka coraz bardziej zawęża grupę poszukiwanych, a przy trzech wskazówkach zawsze jednoznacznie określisz osobę, która znajdowała się w danym pokoju. - Czasem, odpowiednio dedukując, można to ustalić przy mniejszej liczbie informacji. Niestety, nie można w podobny sposób określić, jaka broń jest ukryta w pokoju, trzeba ją po prostu znaleźć jednym słowem: jedynie przy bardzo sprzyjających warunkach dedukcja pozwoli ci o jedną turę skrócić czas dochodzenia do rozwiązania. Porównując to z liczbą tur, potrzebnych na przemieszczanie się między pokojami, wychodzi na to, że o zwycięstwie w większym stopniu decyduje liczba oczek wyrzucona na kościach, niż umiejętność odpowiedniej analizy.



*Szafka w kuchni? Proszę bardzo. Świetne miejsce do ukrycia flaszeczki z arszenikiem*



*Klasyczny płaszczyk i melonik. Czy to nie przypomina Sherlocka Holmesa?*

**Poza wymienionymi wyżej wskazówkami i potencjalnymi narzędziami zbrodni w pokojach znajduje się również bardzo duża liczba najwymyślniejszych skrytek, otwieranych przy pomocy przedmiotów-kluczy.** Te z kolei dostajesz bądź to od innych podejrzanych, bądź wyjmujesz z kolejnych skrytek. I tak, wraz ze wzrostem poziomu trudności, coraz bardziej wydłuża się łańcuszek przedmiotów i skrytek, które należy odnaleźć, by wreszcie poznać motyw zbrodni czy wskazówkę dotyczącą mordercy. Sam sposób użycia przedmiotów nie pozostawia żadnych wątpliwości: kaseta wędruje do wideo, nuty na pianino, a pokarm dla ryb do akwarium. Wystarczy raz poznać dom, by potem zajmować się już tylko jak najszybszym dotarciem do właściwych pokoi. I znów najwięcej zależy od kości.

Pozostałe elementy gry, takie jak oprawa graficzna i muzyczna, stoją na bardzo przyzwoitym poziomie. Twórcom udało się nawet zbudować specyficzny nastrój detektywistycznej przygody. Tym bardziej szkoda, że reguły gry nie pozwalają wykazać się bystrym umysłem i umiejętnościami rodem z książek Agaty Christie. Próba jednoznacznego sklasyfikowania CASE CLOSED, do któregoś z gatunków gier to dość trudna sprawa. Grą logiczną z pewnością ona nie jest. Ze względu na element: znajdź przedmiot i odpowiednio go użyj, można by zaliczyć ją do gier przygodowych. W gronie tym jednak nie wypada nazbyt imponująco ze względu na niski poziom trudności.

Wydaje się, że wystarczyłoby trochę zmodyfikować zasady, by CASE CLOSED stała się rewelacyjną grą logiczno-detektywistyczną. A może producentowi już z założenia chodziło o stworzenie prostej, dobrze wykonanej gry przygodowej, w której wszystkie osiem zagadek kryminalnych rozwiązać można w ciągu dziesięciu godzin i to tylko dlatego, że tyle właśnie czasu potrzeba na wielokrotne przemierzenie całego domostwa. Jako taką, grę tę można polecić wszystkim tym, którzy w świecie przygodówek stawiają dopiero pierwsze kroki.



*Bardzo podręczna rzecz do chwytania przestępców. Zabójca może zostawić przyznanie się do winy na automatycznej sekretarce*

## INFO

### PLANSZOWY DETEKTYW

Na pierwszy rzut oka CASE CLOSED wykazuje duże podobieństwo do planszowej gry detektywistycznej, która w Polsce ukazała się pod nazwą DETEKTYW. Podobieństwo jest jednak tylko powierzchowne, ponieważ pod względem zasad obie gry bardzo istotnie się różnią. W CASE CLOSED najważniejsze jest przeszukiwanie domu i manipulowanie przedmiotami, natomiast by wygrać w DETEKTYWIE, gracz musi wykazać się umiejętnością dedukcji. Jeśli zatem lubisz rozwiązywać logiczne łamigłówki, powinieneś sięgnąć po planszową odmianę DETEKTYWA, który poza możliwościami wytężania umysłu, niesie ze sobą również przyjemność wspólnej zabawy w gronie przyjaciół.

Oczywiście tak dobrej gry nie mogło również ominąć przeniesienie na ekrany monitorów. Komputerowa wersja nosi tytuł CLUEDO, a jej producentem jest firma Hasbro Interactive.

Tekst: Piotr „Delanov" Nowakowski



*Klaser ze znaczkami na pewno należy do filatelisty. Zawsze to jakaś informacja*

PC | PSX | N64 | DC | PL

**CASE CLOSED**

Detektywistyczna Przygodówka

123 zł | Spectrum / Coda | 1-4 graczy

Min: Pentium 120, 8 MB RAM
Zal: Pentium 200, 16 MB RAM

Grafika | Dźwięk | 5 | Frajda

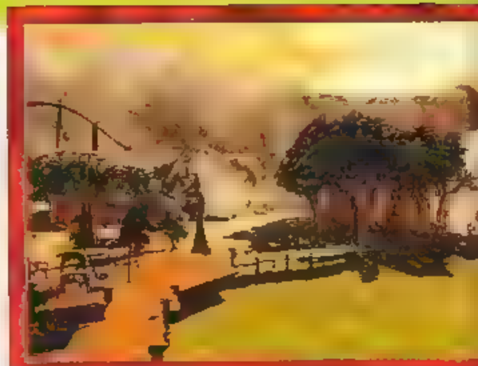
Nastrojowa muzyka, polska wersja językowa, możliwość dodawania nowych historii

Fatalne reguły gry - więcej się chodzi, niż myśli. Jako przygodówka - za prosta.

**Bardzo przyzwoicie wykonana gra. Szkoda tylko, że zagadki są tak łatwe do rozwiązania**

# FAUST

**Coraz wyraźniej widać wyczerpywanie się ciekawych tematów, które można by wykorzystać w grach. Jednak niektórzy twórcy za wszelką cenę starają się wykazać oryginalnością**



*Park Dreamland ukrywa wiele tajemnic. Najlepiej ich nie poznawać*

Losy Fausta na pewno świetnie nadają na temat mrocznej i posępnej przygodówki. Legendarny myśliciel i czarnoksiężnik, który ofiarował swoją duszę Mefistofelesowi w zamian za młodość i potęgę, został uwieczniony na kartach dzieła Goethego. **Gra FAUST jest luźno oparta na tej historii. Wcielasz się w niej w rolę Marcellusa Fausta, ale nie wchodzisz z Mefistem w żaden układ.** Musisz za to ocenić życie siedmiu postaci, które mieszkały w parku Dreamland w pierwszej połowie obecnego wieku. Wszyscy oni ukrywali mroczne tajemnice, a skuszeni przez wysłannika piekieł, podpisali pakty z Mefistofelesem. Teraz czekają na twoją decyzję – czy mają znaleźć się w niebie, czy w piekle. Tak więc musisz znaleźć dowody, które pomogą ci zadecydować o losie nieszczęsnych dusz.

Taka fabuła gry wydaje się interesująca. Zapowiada się bowiem coś więcej, niż tylko – charakterystyczne dla przygodówek – rozwiązywanie kolejnych zagadek. Niestety, okazuje się, że nie będziesz miał okazji podejmowania ostatecznych decyzji. Do ciebie należy tylko zbieranie przedmiotów i poznawanie w ten sposób historii mieszkańców parku. Jesteś bardziej obserwatorem, niż uczestnikiem wydarzeń. Dopiero na samym końcu czeka cię podjęcie jednej ważnej decyzji.



*Oto przykład gustu artysty, projektującego koszmarny Park Rozrywki...*

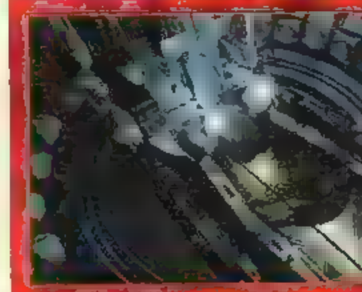
FAUST został zrobiony z dużą dbałością o szczegóły. Zagadki prezentują wysoki poziom, zadbano również o odpowiednią szatę graficzną, która dobrze oddaje nastrój całej historii. Niestety, grafika nie została do końca dopracowana. Przy zbliżaniu się do przedmiotów, uwidaczniają się piksele (jak w starych grach 3D), co psuje zamierzony efekt. Bardzo dużą zaletą gry jest niewątpliwie doskonała muzyka (utwory klasyczne i jazzowe). Również polskie tłumaczenie oraz podłożenie głosów ( tzw. dubbing ) stoją na bardzo wysokim poziomie.

Początkowy, mistyczny nastrój, pryska niestety zbyt szybko za sprawą wybujałej wyobraźni twórców FAUSTA. Nie ulega wątpliwości, że ta gra nie nadaje się dla młodego odbiorcy. Co więcej, można się zastanawiać, jak wielu dorosłych chce oglądać takie sceny, jak ta, w której kobieta dźga nożem swoją syjamską siostrę? Oczywiście w grze nie jest to ujęte na pierwszym planie, ale to, co zostaje pokazane, wystarcza do wywołania odpowiedniego wrażenia. To wydarzenie, które ma miejsce już w pierwszym akcie, to dopiero początek. Potem jest jeszcze gorzej. Czy pokazywanie takich scen może gracza czegoś nauczyć? Czy trzeba zobaczyć efekty ludzkiej zazdrości, mściwości czy chciwości, żeby nie stać się taki, jak bohaterowie gry? Nawet chęć zrobienia oryginalnej przygodówki nie usprawiedliwia takiej fabuły. **Trzeba pamiętać o jednym: śmierć ludzka to nie zabawa i nikt nie ma prawa wykorzystywać tego tematu zbyt pochopnie.**

Na pewno znajdą się tacy gracze, którzy będą chcieli zanurzyć się w świecie FAUSTA. Zrobią to jednak na własne ryzyko.



*Faust tym razem jest miłym staruszkiem, który ma uratować kilka dusz*



*Elementy graficzne są dopracowane i tworzą odpowiedni klimat gry*

PC | PSX | N64 | DC | PL

**FAUST**

Koszmarna Przygodówka

79 zł | Cryo/CD Projekt | 1 graczy

Min: Pentium 200 MMX, 32MB RAM 290 MB HD

Zal: Pentium II 233, 64MB RAM, 290MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda

Bardzo dobra oprawa dźwiękowa, ciekawa koncepcja graficzna

Fabuła rodem ze snu maniakalnego artysty, błędy graficzne

**Przygodówka tylko dla lubiących okropieństwa. Ciekawe, co jeszcze wymyślą!**



*Bohaterowie FAUSTA nie należą do przyjemnych postaci*

*Jak widać, wysłannik Zła może prezentować się całkiem elegancko*



*Mefisto na pewno wykorzysta każdą okazję do zwabienia kilku duszyczek*



**Greccy bogowie nie raz wtrącali się w życie zwykłych śmiertelników. Z boskim temperamentem i mocą byli [illegible] siłą kreatywną, jak i destrukcyjną**

# INVICTUS™

## IN THE SHADOW OF OLYMPUS



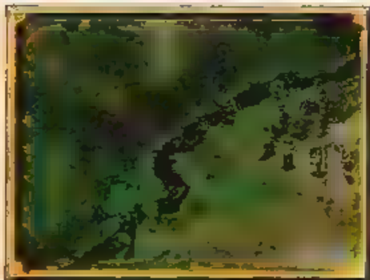
*Zachciało ci się skarbów? To teraz uciekaj, albo smok zrobi z ciebie potrawkę*

Historia opowiedziana w INVICTUS zaczyna się w momencie, kiedy Homer postawił ostatnią kropkę w swojej Odysei. Odyseusz, z pomocą swojej opiekunki i obrończyni Ateny, szczęśliwie powrócił do domu po dziesięcioletniej tułaczce na morzach – królestwie Posejdona. To właśnie temu bogu niegdyś się on sprzeciwił. Za karę Odyseusz miał nigdy nie odnaleźć drogi do domu. Dlatego też sukces dzielnego podróżnika rozwścieczył boga mórz. Posejdon orzekł, że doprowadzenie Odyseusza do domu udało się Atenie tylko dzięki szczęściu i nawet z pomocą całego legionu herosów nie zdołałaby tego powtórzyć. Bogini Mądrości niespodziewanie przyjęła wyzwanie. **Zasady były proste: Atena może wskazać herosa, który zbierze armię składającą się z legendarnych bohaterów oraz legionów mitologicznych żołnierzy.** Armia ta stanie do walki z siłami Posejdona. Jeśli wygra, Władca Mórz będzie musiał przyznać, że ludzkość zasłużyła, by żyć po swojemu, a wybrany przez Atenę heros zostanie półbogiem. Jeśli jednak wybraniec zawiedzie, ziemia zostanie zalana wodą, a tętniące życiem miasta znajdą się na dnie oceanów.

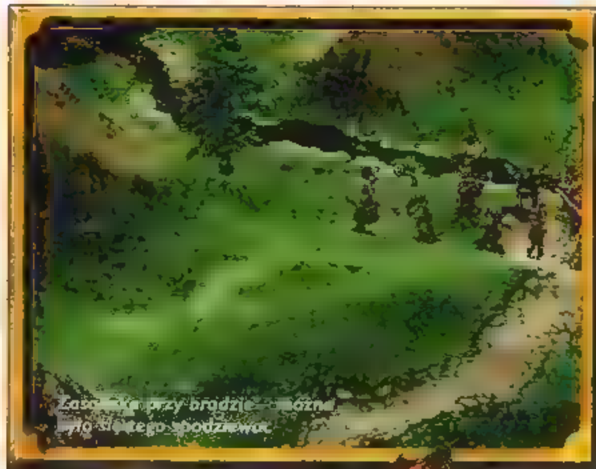
INVICTUS to gra z gatunku RTS – strategii czasu rzeczywistego. Nie wnosi jednak niczego nowego do tego gatunku. Trudno doszukać się tu nowych pomysłów czy rozwiązań. Mityczna oprawa stanowi miłą odmianę od futurystycznych historyjek o wielkiej wojnie i technologicznym wyścigu, ale jest to tylko tło do poprowadzenia krwawej kampanii. Jak w większości gier RTS, masz tu do czynienia z surowcem, który trzeba gromadzić. W INVICTUS przyjął on formę brzęczącej monety. Złota używa się w celu podniesienia zdolności bojowej podległych legionów oraz zakupu użytecznych przedmiotów. Każdy żołnierz traktowany jest indywidualnie, ma swoje imię i poziom umiejętności.



*Po twojej stronie walczą nawet anioły – jesteś skazany na sukces*



*Wrogów można spotkać w najmniej spodziewanych miejsach*



*Zasadzka przy brodzie – można było się tego spodziewać*

Strata dobrego żołnierza, o herosach nie wspominając, jest więc bardzo boleśnie odczuwana.

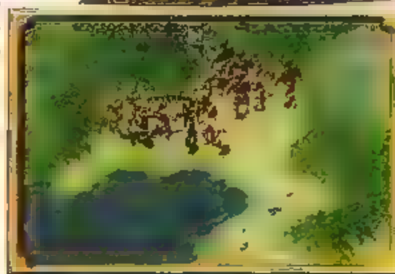
**Do dyspozycji masz dziesięciu herosów: Cadmusa, Electrę, Herkulesa, Hippolyta, Ikara, Oriona, Atalantę, Perseusa, Achillesa oraz Arachne.** Każdy z nich charakteryzuje się odmiennym sposobem ataku, który zużywa jednak tzw. punkty boskości. I tak, dla przykładu, Herkules potrafi z pomocą swojej maczugi wywołać lokalne trzęsienie ziemi, Electra użyć broni Zeusa – pioruna wykutego w kuźni tytana, a Cadmus wskrzesić poległych żołnierzy jako szkielety. Trzeba się jednak liczyć z faktem, że w armii posiadać możesz maksymalnie czterech herosów. Tylko herosi mogą też nosić ze sobą przedmioty – każdy po trzy. Do armii wciela się także potwory – Bazyliszki, które potrafią wzrokiem zamieniać przeciwników w kamień, Harpie z zatrutymi pazurami, potężnych Cyklopów czy Centaurów. Kiedy już uznasz, że posiadasz niepokonaną armię, możesz wystawić ją do walki w trybie multiplayer i sprawdzić, na ile twoja ocena pokrywa się z rzeczywistością.

**Dobrze przemyślany system sterowania pozwala precyzyjnie dowodzić oddziałami.** Pierwszy etap polega na określeniu stopnia brawury oraz agresji żołnierzy. Zależnie od tego będą oni walczyć do ostatniej kropli krwi, bądź uciekać przy najdrobniejszym skaleczeniu. Agresja decyduje natomiast o reakcji na widok przeciwników. Agresywni żołnierze rzucą się na wroga bez rozkazu, podczas gdy ostrożni wojacy starają się unikać walki. Strategia w czasie potyczki odgrywa kluczową rolę ze względu na specjalizację oddziałów. Piesi żołnierze powinni ubezpieczać łuczników, konnicę dobrze jest za to rzucić na pierwszy atak. Warto pamiętać także o odwodach. Kiedy sytuacja wymyka się spod kontroli, zawsze można wcisnąć przycisk paniki i mieć nadzieję, że nie będzie bardzo źle. Aby przeprowadzić kontrolowany atak, można podzielić żołnierzy na grupy, te zaś ustawić w formacje (linia, kształt litery V lub „pudełko", zwane jeżem). Można też stworzyć własne kombinacje ustawień.

**Oprawa muzyczna przygotowana jest bardzo starannie. Zadbano o odwzorowywanie odgłosów przyrody, a wszystkie dialogi są czytane przez lektorów.** Przekraczaniu strumienia towarzyszy odgłos rozchlapywanej wody, postacie sapią i wydają okrzyki niekoniecznie bojowe, ptaki śpiewają, wodospady szumią...

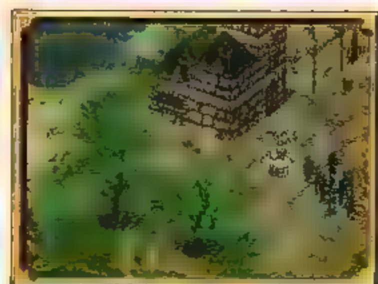
Strona graficzna nie robi już tak dobrego wrażenia. Na pierwszy rzut oka wydaje się brzydka i niestaranna. Z czasem można się jednak nauczyć ją doceniać. Kosztem wyraźnych detali i pięknych teł otrzymujesz bowiem w pełni trójwymiarowy świat, na który patrzeć możesz pod niemal każdym kątem i w dowolnym zbliżeniu. Bardzo ładnie wyglądają wzniesienia i doliny, kiedy ogląda się je z różnych stron i wysokości. Swoboda, jaką otrzymujesz, zmusza cię jednak do stałego dbania o dopasowywanie punktu widzenia do akcji, co komplikuje nieco rozgrywkę. Brak kompasu lub podobnego przyrządu powoduje, że po kilku obrotach kamerą można do reszty stracić poczucie kierunku. W momencie, kiedy od napotkanych postaci otrzymujesz wskazówki typu „idź na południe" jest to kłopotliwe.

*Bez opanowania położenia wrogów daleko nie zajedziesz.*

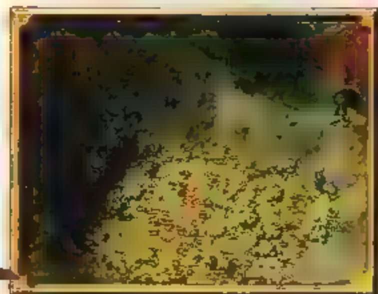


*Wszędzie czyhają na ciebie wrogowie i zawsze mają przewagę liczebną*

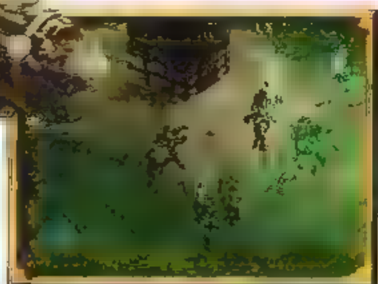
INVICTUS jest dobrą grą – nic dodać, nic ująć. Szkoda tylko, że oryginalnej fabule nie towarzyszą równie oryginalne rozwiązania. Jednak jeśli znudziły ci się futurystyczne RTS, INVICTUS może okazać się ciekawą odmianą. Tym bardziej, że klimat zabawy na pewno podniesie całkowite spolszczenie gry.



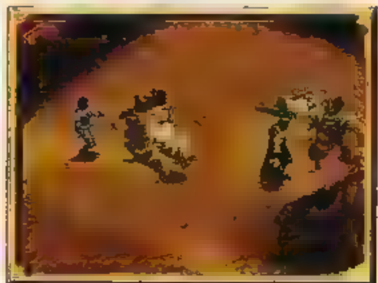
*Podejrzanie spokojna wioska, ciekawe kto cię w niej zaraz zaatakuje*



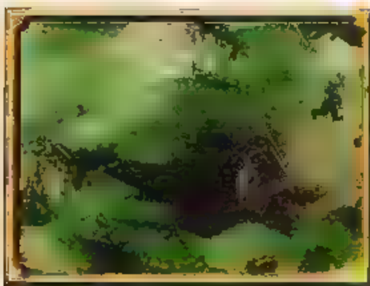
*Skarby! Skarby! To wszystko moje! Wystarczy tylko pokonać smoka*



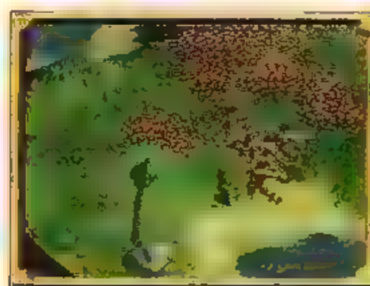
*Dzięki boskim mocom pokonanie przeciwników jest łatwiejsze*



*Panowie na zabawę? Zapraszamy do tańca, ale tylko w pojedynkę...*



*Przed takim gradem strzał na pewno nie da się łatwo ukryć*



*Walki często toczą się w malowniczej scenerii, np. na ukwieconych pagórkach*

PC | PSX | DC | PL

**Invictus**
Starożytny RTS

79 zł | Interplay/CD Proj. | 1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 4 MB akcelerator 3D  Zal: Pentium II 350, 96 MB RAM, 12 MB akcelerator 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda

Mitologiczna oprawa, w pełni trójwymiarowy świat gry

Bardzo ślimacze tempo walki, długie zapisywanie stanu gry

**RTS w którym staniesz przeciwko Posejdonowi w walce o przyszłość ludzkości**

Tekst: Dominik „Merlin" Kruk

# traitors gate

**Z Pentagonu zginęły tajne plany przygotowane jeszcze za czasów zimnej wojny. Dzięki nim można okraść najsłynniejsze muzea i skarbce. Wszystkie ślady wskazują na to, że pierwszym celem będą Brytyjskie Klejnoty Królewskie**





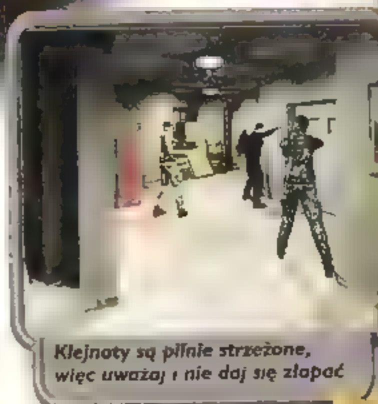
budy[illegible] bezpieczenia [illegible]

Na pierwszy rzut oka TRAITORS GATE przypomina przygodówki z Cryo, takie jak ATLANTIS 2. W dokładnie ten sam sposób przedstawiony jest świat gry, wykorzystano również identyczną metodę poruszania się bohatera.

**Twoim zadaniem jest włamanie się do muzeum, gdzie przechowywane są Brytyjskie Klejnoty Królewskie i podłożenie podróbek z zamontowanym urządzeniem radiolokacyjnym w miejsce oryginałów.** Dzięki temu możliwe będzie schwytanie zdrajcy, który uciekł z planami z Pentagonu i teraz zamierza przywłaszczyć sobie skarb Królowej

Celem twórców gry było jak najlepsze oddanie realiów takiej poważnej misji, ale nie udało im się to zbyt dobrze. Pierwszą wadą, utrudniającą zabawę, jest brak wystarczającej swobody w używaniu przedmiotów, czy badaniu poszczególnych pomieszczeń.

**Plusem gry jest natomiast bardzo duża swoboda poruszania się bohatera po całym kompleksie. Praktycznie od samego początku możesz badać całe muzeum, a jest po czym myszkować.** Dzięki temu fabuła nie jest liniowa, a tym samym nużąca.



*Klejnoty są pilnie strzeżone, więc uważaj i nie daj się złapać*

Dużym plusem TG jest logiczność występujących w grze zagadek i konieczność dokładnego przemyślenia każdego działania. Nie ma tutaj miejsca na impulsywne decyje – każdy błąd kończy się aresztowaniem agenta. Za głupotę się płaci! Pewną wadą TG jest natomiast zbyt duży wpływ szczęścia na ukończenie gry. Jeśli np. na schodach w Waterloo Block siedzi żołnierz, dowiadujesz się o tym dopiero wtedy, gdy cię aresztuje, bo wcześniej go nie widzisz – grę musisz zacząć od nowa i... unikaj schodów następnym razem.

Dużą wadą TRAITORS GATE jest mało przyjazne w obsłudze sterowanie poczynaniami bohatera. Kursor nie wskazuje, jaką czynność wykonasz po kliknięciu myszą. Z tego powodu łatwo o pomyłki – np. przypadkowe uruchomienie alarmu pożarowego. Czasami kursor nie zmienia nawet kształtu po najechaniu na przedmiot i musisz wykazać się nie lada intuicją, żeby odgadnąć, że możesz coś zrobić z daną zdobyczą. Odkrycie np. sekretnego przejścia w White Tower wymaga bystrych oczu i świętej cierpliwości.

Dość zabawnie wyglądają też kontakty z przełożonymi. Wszystkie wykonane przez ciebie zdjęcia są przesyłane do dowództwa, a ty otrzymujesz ich analizy. Tylko że przeważnie są one mało przydatne. Na przykład fotografia przedstawiająca schemat podłączenia alarmu została określona jako „nie zawierająca żadnych ważnych elementów".

Inną niedogodnością jest brak wyświetlania nazw znalezionych przedmiotów. Czasami możesz się zablokować na długi czas, jeśli źle rozpoznasz zdobytą rzecz. Tymczasem zapalarka do palnika acetylowego wygląda jak agrafka.

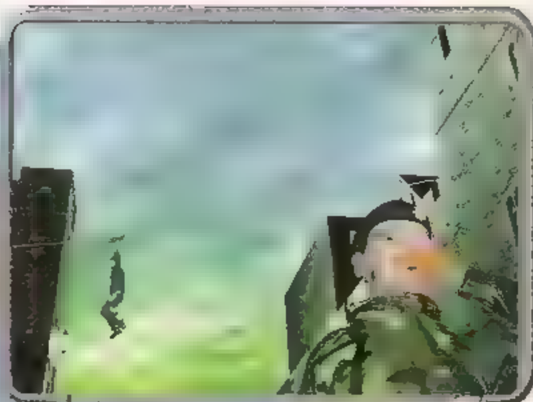
Słabym punktem gry jest także szata graficzna. Filmy, ilustrujące przejście do następnej lokacji, nie są zbyt ładne, a same pomieszczenia też nie wyglądają rewelacyjnie. Oprawa muzyczna jest dość nietypowa. Niestety, rewelacyjną muzykę słychać jedynie podczas zmieniania płyt CD, natomiast podczas zabawy są tylko dość niskiej jakości efekty specjalne.

Pomimo licznych niedociągnięć i słabej oprawy TRAITORS GATE jest bardzo wciągającą przygodówką. **Wysoki stopień trudności oraz wymagające użycia szarych komórek zagadki sprawiają, że gra się z prawdziwą przyjemnością.** Duży obszar do zbadania, liczni strażnicy i wyszukane systemy alarmowe sprawiają, że ukończenie TG jest prawdziwym wyzwaniem!



*W wolnej chwili można się zdrzemnąć albo pograć w lotki*

*Pan smacznie śpi, więc nie budź go – przynajmniej nie będzie przeszkadzał*



*Żeby uciec z klejnotami, będziesz musiał nauczyć się latać*



*Jeśli masz lęk wysokości, lepiej nie patrz w dół*



*Zdobycie klejnotów będzie także wymagało zastosowania najnowocześniejszego ekwipunku*



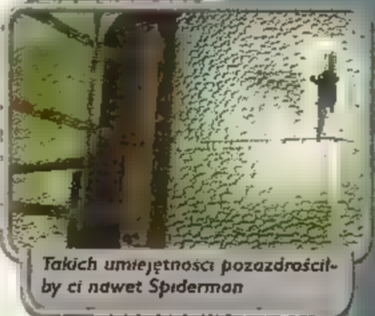
*Kto pierwszy, ten lepszy. Tylko że on ma ostrą amunicję*



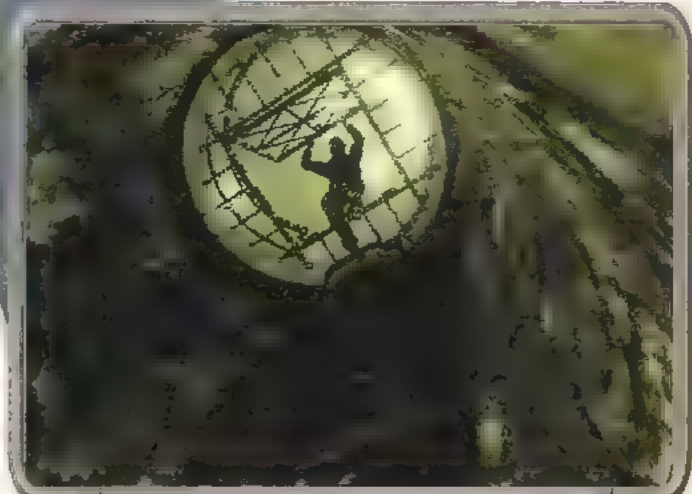
*Dobrze, że w fosie jest woda, a nie szlam*



*Trafiony strzałką usypiającą nie podniesie alarmu*



*Takich umiejętności pozazdrościłby ci nawet Spiderman*



*Podczas badania kanałów ściekowych lepiej rysuj sobie ich mapę – łatwo możesz zabłądzić*

PC | PL

**Traitors Gate**
Złodziejska Przygodówka

79 zł | DayDream/Coda | 1 gracz

Min: Pentium 233MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 450 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Duża dowolność w kolejności podejmowanych działań, logiczne zagadki
– Słaba szata graficzna, denerwujące sterowanie poczynaniami bohatera

Bardzo trudna przygodówka, dla prawdziwych miłośników tego gatunku

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

TEST

# STCC

## SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

**Zmęczony ojciec zasnął przed telewizorem. Ostrożnie wyciągasz kluczyki z ojcowskiej marynarki i po chwili siedzisz w jego aucie... Każdego kusi taki pomysł**










Najnowszy produkt firmyDIGITAL ILLUSIONS stawia właścicieli komputerów na uprzywilejowanej pozycji. Nie muszą uciekać się do podobnych podstępów. Wystarczy, że uruchomią najnowszą grę tej firmy: SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP.

Wyścigi mogą się odbywać w trzech trybach. Championship to seria wyścigów o tytuł mistrza sezonu. Pod nazwą Single Race kryje się pojedynczy wyścig, a próbę bicia rekordu toru rozpoczynasz, wybierając Time Attack. Oprócz tego możesz ścigać się z przyjaciółmi poprzez Internet, Sieć lokalną lub łącze szeregowe.

Już kilka pierwszych okrążeń, wykonanych solo, wywołuje zdziwienie, gdyż doświadczenia z innych gier wyścigowych na nie wiele się tu przydają. **W STCC samochody zachowują się bardzo niestabilnie i ledwo trzymają się nawierzchni toru, a przynajmniej tak się z początku wydaje.** Wrażenie to znika dopiero wtedy, gdy rozpoczniesz normalny wyścig. Komputerowi zawodnicy bez trudu utrzymują się na torze i dopiero wzorując się na ich stylu jazdy, masz szansę dojechać do mety. W zakręty należy wchodzić z bardzo małą prędkością i nie starać się ich ścinać. Do minimum ogranicz też ruchy kierownicą podczas hamowania, w przeciwnym razie samochód wpadnie w poślizg. Pokonując mniej ostre łuki, lepiej nie dodawaj gazu. Cały czas bacznie obserwuj pozostałych zawodników i ucz się od nich.

Dopiero po pewnym czasie zaczynają rzucać się w oczy uproszczenia i ograniczenia SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP. Do wyboru jest jeden z dziesięciu najpopularniejszych obecnie modeli samochodów osobowych, m. in.: Ford Mondeo, Audi A4, BMW 320i, Volvo S40, Peugot 406. **Jednak różnice między nimi sprowadzają się właściwie do kokpitów i sylwetek – poza tym auta zachowują się prawie identycznie.** Podobnie zmiany w ustawieniach zawieszenia, skrzyni biegów czy hamulców nie powodują bardziej odczuwalnych zmian w zachowaniu samochodu. Komputerowi zawodnicy jeżdżą dość czysto, ale raczej schematycznie i dają się prawie bez walki wyprzedzać. Dla doświadczonych graczy nie stanowią żadnej przeszkody w drodze na podium. Początkujący miłośnicy wyścigów również nie będą potrzebowali wiele czasu, aby osiągnąć poziom pozwalający dublować najlepszych kierowców. Szkoda, bo z tego powodu gra szybko się nudzi.

Pod względem grafiki wyścigi prezentują się całkiem przyzwoicie. Otoczenie torów jest bogate w szczegóły, choć niestety całkowicie statyczne. Uwagę przykuwają świetnie zrobione modele samochodów – bez najmniejszego problemu można odróżnić od siebie auta poszczególnych marek. Jedyną wadą są niedopracowane animacje, które czasami „trochę się szarpią".

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP dołącza do sporej grupy przeciętnych gier wyścigowych. Brak tu mocniejszych punktów, które rozwiałyby monotonię ciągłych zwycięstw.

PC | PL

**Swedish Touring Car...**
Szwedzkie Wyścigi

99 zł | Digital IL/CODA | 1-4 graczy

Min: Pentium II 233, 32MB RAM, akcelerator 3D. Zal: Pentium II 400, 64MB RAM, akcelerator 3D

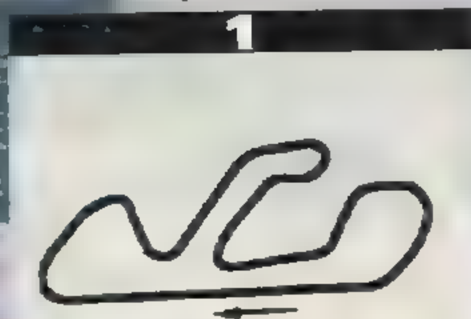
Grafika 5 | Dźwięk | Frajda 2

+ Bardzo ładna szata graficzna, realistycznie wyglądające modele samochodów
– Niski poziom trudności, tylko 7 torów, mało wymagający przeciwnicy

**Jeśli chcesz wypróbować np. Audi A4 są to wyścigi dla ciebie, ale nie licz na duże emocje**

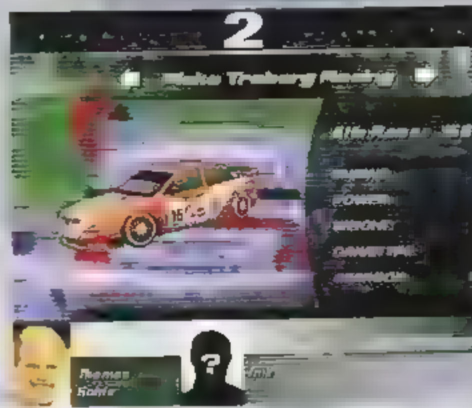
3

1



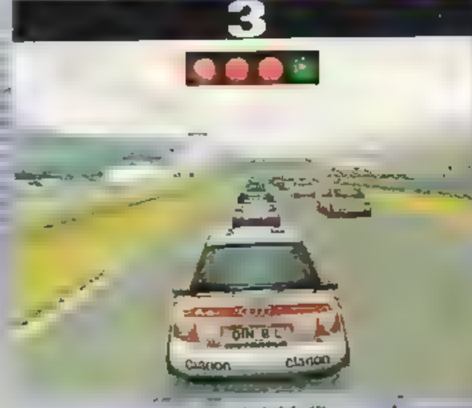
*Zanim zostaniesz mistrzem musisz wybrać tor, na którym tego dokonasz*

2



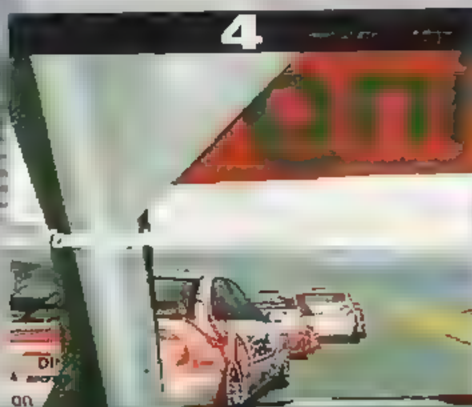
*Taki drobiazg, jak wybór samochodu, nie powinien zająć ci zbyt wiele czasu*

3



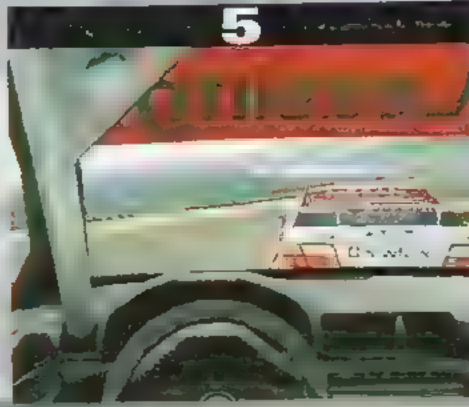
*Start – skoncentruj się! Jeśli zostaniesz z tyłu, trudno ci będzie odrobić straty*

4



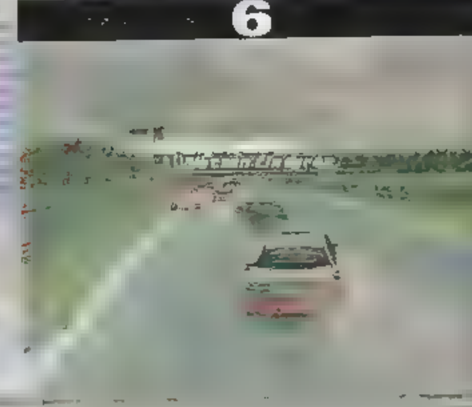
*Teraz tylko gaz do dechy i do przodu. Jak się nie da z lewej, to spróbuj z prawej*

5



*Został ci już tylko jeden przeciwnik. Tylko nie popełnij błędu!*

6

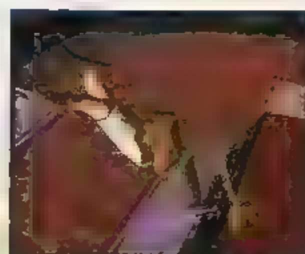


*Taka plama! Poślizg na prostej drodze o wygranej możesz tylko pomarzyć*

# STREET SK8ER 2

**Teraz nie musisz już czekać na powrót lata, żeby potrenować akrobacje na deskorolce**


*Na takiej rampie to dopiero można poskakać*


*Akrobacja się nie udała i za chwilę czeka cię twarde lądowanie*

Druga część STREET SK8TER jest zacznie lepsza od poprzedniej. Poprawiono bowiem znacznie szatę graficzną i udostępniono więcej torów. Także oprawa muzyczna stoi na dużo lepszym poziomie – towarzysząca jeździe muzyka jest dynamiczna i dobrze wprowadza w klimat rywalizacji.

Również tory zaprojektowano bardzo ciekawie. Na każdym z nich znajdują się najróżniejsze rampy, poręcze, itp. Zawsze możesz też wybrać kilka tras. Do wykonania jest kilkadziesiąt najróżniejszych akrobacji, możesz więc skakać sobie do woli. Pomyślano nawet o początkujących graczach – można włączyć automatyczne wykonywanie akrobacji. W ten sposób zorientujesz się jakie są możliwości deski.

**Bardzo atrakcyjną nowością jest opcja budowy własnego skateparku.** Do dyspozycji są wszystkie akcesoria, niezbędne do jego stworzenia – rampy, schody, poręcze. Można pofolgować swojej wyobraźni, a później oczywiście przetestować własne dzieło.

Niestety, nie usunięto wady, która psuła nieco zabawę także w poprzednim wydaniu gry. Znów na początku dostępny jest tylko jeden tor i dopiero po zaliczeniu minimum punktowego, można się bawić na następnych. Takie rozwiązanie jest trochę denerwujące, gdyż trzeba powtarzać jazdę na danym torze aż do skutku.

Zaletą gry jest tryb multiplayer. W jednych zawodach może jednocześnie brać udział do czterech osób – bawią sie wtedy na przemian. Oczywiście dostępny jest także tryb dla dwóch graczy na podzielonym na pół ekranie.

PSX N64 DC

**Street Sk8er 2**
Akrobacje na Kółkach

199 zł | EA / IPS | 1-4 graczy

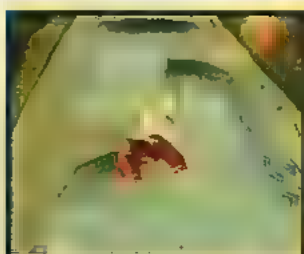
• Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

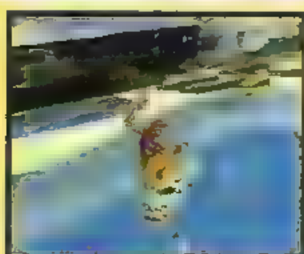
Grafika | Dźwięk | Frajda 5

(+) Możliwość zbudowania własnego skateparku, wiele akrobacji do wykonania
(–) Brak możliwości zabawy na każdym torze od samego początku

Fajna symulacja deskorolki. Wiele torów i akrobacji do wykonania nie pozwala się nudzić

4

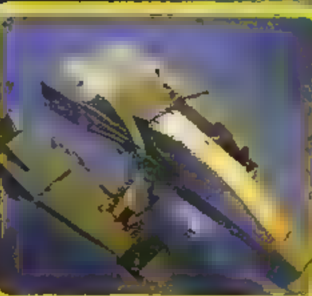

*Moda na deskorolki zapanowała nawet wśród kozaków*


*Nie ma to jak miłe zakończenie jazdy skokiem do basenu*


*Jeśli tracisz równowagę... zawsze możesz złapać się deskorolki*

# STAR IXIOM

**Kosmici próbują podbić ziemskie imperium. Oczywiście tym razem też im się nie uda**


*Niektóre planety raczej nie nadają się do zamieszkania*

*Jeden z dostępnych myśliwców – aż chce się nim polatać*

*Mając do dyspozycji taki sprzęt nie możesz przegrać*

*Kosmicznymi myśliwcami latają także piękne kobiety*

Zupełnie nieoczekiwanie kosmici zaatakowali planety, leżące na obrzeżach imperium. Nikt nie spodziewał się inwazji, więc w tej części kosmosu nie było żadnej floty. Jedyny sprawny myśliwiec należał do ciebie i teraz musisz w pojedynkę stawić czoła kosmicznym najeźdźcom.

Na samym początku masz do wyboru tylko jeden typ statku i kilka rodzajów broni. Oczywiście w miarę rozwoju akcji otrzymasz do dyspozycji nowe maszyny i uzbrojenie. **Misje są do siebie bardzo podobne. W każdej z nich floty Obcych zbliżają się do planet i baz kosmicznych, a ty musisz zdążyć pokonać je, zanim dokonają zniszczeń.** Po kilku wykonanych zadaniach gra staje się nieco nudna. Floty kosmitów są praktycznie identyczne (powtarza się nawet rozmieszczenie statków), jest ich tylko więcej. Planety i bazy nie potrafią się same bronić – mają jedynie tarcze, które tylko przez pewien czas chronią mieszkańców. Z tego powodu walka z jedną flotą nie może trwać zbyt długo, gdyż pozostałe zdążą w tym czasie zniszczyć inne planety lub bazy.

Minusem gry jest także nie najlepsza szata graficzna, jak i oprawa muzyczna. Jeśli szukasz atrakcyjnego kosmicznego symulatora, lepiej kup COLONY WARS: RED SUN – jest o wiele lepszy.


*Musisz się pospieszyć – jedna z baz jest zagrożona*

PSX A

**Star Ixiom**
Kosmiczna Strzelanka

199 zł | Namco / Sony | 1 gracz

• Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika | Dźwięk | Frajda

(+) W miarę rozwoju akcji pojawiają się nowe statki i uzbrojenie
(–) Niezbyt ładna oprawa graficzna, podobieństwo wszystkich misji

Przeciętna kosmiczna strzelanka. Podobieństwo zadań sprawia, że szybko się nudzi

3

**AKCJA!**

W konkursie CLICKA, firm MIRAGE, IPS CD PROJEKT i TECHLAND możecie wygrać gry niespodzianki! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Kto jest głównym bohaterem Księcia i Tchórza

W ofercie dystrybutorów często trafiają się gry po obniżonych cenach. Przeważnie są to starsze tytuły, których okres świetności już dawno minął. Głównym ich minusem jest przestarzała szata graficzna. Jeśli jednak chodzi o frajdę płynącą z zabawy, to bywa różnie. Niektóre gry były na tyle oryginalne, że do tej pory można przy nich z przyjemnością spędzić wiele godzin.

Czasami promocje dotyczą także nowych gier. Możesz wtedy np. kupić grę w komplecie z nowymi misjami, a często również z ekstra gadżetem, po niższej cenie, niż oba produkty osobno.

Korzystaj więc z obniżek cen! Czasami okazuje się bowiem, że stare gry mogą sprawić więcej przyjemności niż najnowsze przeboje! A do tego nie zrujnują ci do reszty kieszeni.

Możesz walczyć nie tylko jako człowiek, ale także np. jako dzik lub ogr

PC PSX N64 DC A

## Die By The Sword

*Na ratunek pięknej kobiecie*

Twoja towarzyszka została porwana przez paskudne stwory uwięziona w lochu, gdzie czeka ją pewna zguba. Ruszasz więc na wyprawę, podczas której musisz dać potworom dobrą nauczkę i obronić honor pięknej kobiety. Przed tobą wiele wyzwań, między innymi walka z przeciwnikami na arenie. Zaletą gry jest realizm, np. przy odwzorowaniu skutków zadanych ciosów, np. przeciwnik, kilkukrotnie trafiony w nogę, traci ją. Oczywiście w takim stanie nie może się poruszać. Możesz też jednym ciosem obciąć wrogowi głowę.

Pierwszy trójwymiarowy symulator walki na miecze jest całkiem udanym produktem. Na pewno jest to pozycja, do której warto powrócić nawet po czasie, który minął od premiery.

**Die By The Sword**
Zręczno-Akcja

49 zł | Interplay/CD Proj. | 1-4 graczy

Min: Pentium 100, 16 MB RAM, 115 MB HD  Zal: Pentium 166, 16 MB RAM, 230 MB HD, 4 MB Akcelerator 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda 5

Realistyczny model walki na miecze, oddająca nastrój gry muzyka

Dość trudne sterowanie bohaterem

Bardzo udana symulacja walki na miecze. Prezentuje się dobrze nawet teraz

4

W pojedynkach możesz wykonać wiele ciosów specjalnych, tzw. kombosów

PC PSX N64 DC A

## Battle Arena Toshinden / Fatal Fury 3

*Walka aż do upadłego*

Dwupak ten zawiera dwie bardzo popularne niegdyś bijatyki. BAT to jedna z lepszych bijatyk, w których można poruszać postacią we wszystkich kierunkach, a nie tylko lewo-prawo. W grze dostępne jest do wyboru sporo postaci, a każda posiada inną broń. Dostępne jest także wiele ciosów specjalnych. Zaletą BAT jest również duża dynamika rozgrywanych pojedynków.

Z kolei FF3 należała do czołowych bijatyk dwuwymiarowych, w których bohater mógł poruszać się do przodu lub do tyłu. Także ta gra umożliwia zabawę kilkoma postaciami, posiadającymi unikalne zdolności.

Dwupak polecamy fanom bijatyk.

**Battle Arena Toshinden...**
Mordercze Pojedynki

55 zł | Techland | 1-2 graczy

Min. Pentium 60, 8 MB RAM, 5 MB HD  Zal: Pentium 100, 8 MB RAM, 20 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda 5

Wiele postaci do wyboru, liczne kombinacje ciosów

Brak powtórek akcji w Toshinden

Dwie fajne bijatyki. Gdyby jeszcze tylko wyglądały choć trochę ładniej

4

Aby dostać się do Hadesu, będziesz musiał udawać umarłego

PC PSX N64 DC PL

## Książe i Tchórz

*Jak odzyskać duszę*

Jedna z lepszych, polskich przygodówek. Scenariusz napisał do niej znany pisarz, Jacek Piekara.

Pewnego dnia chłopiec — fajtłapa otrzymał szansę od Diabła. Zamienił się duszą z pięknym i bogatym Księciem. Okazało się jednak, że życie syna władcy wcale nie musi być sielanką... Musisz więc pomóc biedakowi powrócić do własnego ciała. Do tego musisz rozkochać w sobie nieznośną pannę... Zadanie nie jest takie proste, bo zagadki są skomplikowane i wymagają wysilania szarych komórek.

Bardzo dużą zaletą KSIĘCIA jest potężna dawka humoru oraz polskie akcenty – np. pojawia się fiat 126p.

Niech nie zwiedzie cię bajkowa grafika gry. KiS na pewno nie jest przeznaczony dla młodszego odbiorcy.

**Książe i Tchórz**
Królewska Przygodówka

55 zł | Metropolis / IPS | 1 gracz

Min. Pentium 120, 8 MB RAM  Zal: Pentium 200, 16 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda 5

Bardzo dobra, zabawna fabuła, ciekawe zagadki, polskie akcenty

Grafika nie stoi na najwyższym poziomie, niektóre zagadki są nielogiczne

To przygodówka, przy której na pewno będziesz się świetnie i długo bawił

5

Uważaj na te ciężarówki z lewej. Teraz, skacz! Uwaga! Z pra...

PC PSX N64 DC A

## Frogger

*Gdyby żabka nie skakała, to by*

Ta zręcznościówka pamięta jeszcze czasy starych komputerów, takich jak ZX Spectrum. Pojawiła się także na automatach! W wydaniu na PC znalazła się oczywiście jej klasyczna, dwuwymiarowa wersja. Jednak tutaj także dodano zupełnie nowe, trójwymiarowe poziomy. Stawiają one przed tobą całkowicie nowe wyzwania. Kamera jest tak ustawiona, że nie widać całej planszy, więc drogi trzeba szukać metodą prób i błędów. Dla mniej cierpliwych graczy może się to okazać zbyt denerwujące.

Bardzo atrakcyjna jest zabawa w kilka osób. Na podzielonym na cztery części ekranie nie widać zbyt wiele, przez co gra robi się znacznie trudniejsza, a przecież wszyscy lubią wyzwania.

**Frogger**
Żabia Zręcznościówka

39 zł | Hasbro / CD Proj. | 1-4 graczy

Min: Pentium 100, 16 MB RAM, 25 MB HD  Zal: Pentium 166, 16 MB RAM, 25 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda 5

Zupełnie nowe, trójwymiarowe poziomy, możliwość zabawy w kilka osób

Nie widać całego poziomu i trzeba zastosować metodę prób i błędów

Bardzo wciągająca i kolorowa zręcznościówka w odmłodzonym wydaniu

4

Nie lubię, jak cię wyprzedzają? W NFS3 możesz wlepić im mandat

PC PSX N64 DC A

## Need For Speed 3

*Piraci drogowi, strzeżcie się*

W NFS3 masz do wyboru kilkanaście superszybkich maszyn. Jeśli znudzą ci się wyścigi po ulicach miast, zawsze możesz zasiąść za kierownicą radiowozu i łapać niedoszłych rajdowców.

Plusem tych wyścigów są duże możliwości zmiany parametrów samochodu. Możesz regulować silnik, przełożenia skrzyni biegów lub rodzaj zawieszenia. Po dokonanych zmianach samochód zachowuje się na trasie zupełnie inaczej, dzięki czemu gra jest bardziej realistyczna.

Jeździe towarzyszy dynamiczna muzyka, choć efekty specjalne, np. praca silników, mogłyby być lepiej dopracowane. Szkoda też, że kolizje z innymi rajdowcami nie mają żadnego wpływu na stan samochodu.

**Need for Speed 3: Hot...**
Policyjne Wyścigi

49 zł | EA / IPS | 1-8 graczy

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 85 MB HD  Zal: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 270 MB HD, 4 MB Akcelerator 3D

Grafika | Dźwięk | Frajda 5

Kilkanaście samochodów do wyboru i fajne trasy, na których można poszaleć

Samochód „przykleja” się do przeszkód, zderzenia nie mają wpływu na stan wozu

Jazda na sygnale za uciekającymi rajdowcami dostarcza niezapomnianych wrażeń

4



PC PSX N64 DC A

## Heroes of Might and Magic

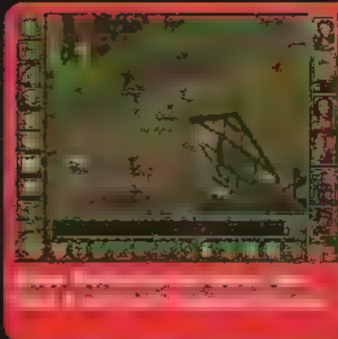
*Bohaterska walka o przetrwanie*

Pierwsze HOMM ma zapewnione miejsce na liście klasycznych strategii. Główna zaleta tej gry to niepowtarzalny klimat rozgrywki: rozbudowa miasta, werbowanie bohaterów i wojsk, badanie mapy...

Jednak dzisiaj ten czar niestety pryska. Kolejne części HEROES były znacznie ładniejsze i dużo bardziej rozbudowane. W porównaniu z nimi „jedynka" wygląda jak szara myszka. Najbardziej zaszkodziła jej druga część, która wprowadziła wiele innowacji i udoskonaleń. Pierwszą odsłonę przeboju można polecić jedynie tym, którzy mają bardzo słaby komputer lub koniecznie chcą powrócić do korzeni klasycznej serii.

Okazuje się, że miejsce niektórych gier jest na piedestale, ale niestety w muzeum.

**Heroes of Might and...**
Magiczna Strategia
49 zł | NWC / Mirage | 1-4 graczy
Min: 486 DX 66, 8 MB RAM
Zal: Pentium 75, 16 MB RAM
Grafika | Dźwięk | Frajda
+ Różne typy miast do wyboru, duże możliwości ich rozbudowy
– Niska inteligencja komputerowych przeciwników, mało rozbudowana
Pierwsza część była bez wątpienia rewelacyjna. Niestety, jej czas już minął
**3**



PC PSX N64 DC PL

## Wrota Baldura + dodatki

*Na rodzinę zawsze można liczyć*

Wrota Baldura oferują wszystko to, czego od klasycznego RPG można oczekiwać. Podstawową zaletą gry jest niezwykle rozbudowana i tajemnicza fabuła. Rozwiązanie wszystkich zagadek może zająć nawet miesiąc!

Także system walki, jeden z kluczowych elementów każdego role-play'a, rozwiązany jest bardzo dobrze. Dzięki możliwości pauzowania można przemyśleć taktykę walki, zastanowić się nad kolejnością eliminacji wrogów. Unika się w ten sposób pospiesznego klikania na ikonkach bohaterów i poleceń.

W nowym wydaniu znajduje się pełna wersja gry, dodatek „Opowieści z Wybrzeża Mieczy", podkładka pod mysz, mapa świata gry oraz książka ze zbiorem opowiadań.

**Wrota Baldura – zestaw**
Rewelacyjne RPG
149 zł | Interplay/CD Proj. | 1-6 graczy
Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 300 MB HD Zal: Pentium 200MMX, 64 MB RAM, 600 MB HD
Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda
+ Bardzo dobre tłumaczenie, pełna zagadek fabuła, dopracowany system walki
– Zbyt dużo niepotrzebnego łażenia po ostępach
Jedna z lepszych gier RPG – dzięki niej ten gatunek przechodzi renesans
**5**



...rzdęk! Kto znowu ... mi szybę? To wcale nie jest śmieszne!

PC PSX N64 DC A

## Jack Nicklaus 5 /D. T. Decathlon

*Sport to zdrowie?*

Był to jeden z lepszych programów umożliwiających grę w golfa. Zapewnia bardzo wiele godzin dobrej zabawy. Do wyboru jest kilkanaście pól golfowych, znacznie różniących się poziomem trudności. Dodatkowo można ściągać nowe pola z Internetu. Ciekawym rozwiązaniem jest sterowanie kijem za pomocą ruchów myszy.

W Decathlon startujesz w dziesięcioboju, dzięki czemu możesz wykazać się umiejętnościami w wielu dyscyplinach sportowych. Samodzielnie decydujesz, jakie cechy fizyczne powinien posiadać twój sportowiec. Czy powinien być szybki, skoczny, a może silny? Pamiętaj, że wybór decyduje o przyszłych sukcesach.

**J.Nicklaus 5/Decathlon**
Golf na Biezn.
55 zł | Techland | 1-8 graczy
Min. Pentium 120, 16 MB RAM, 145 MB HD Zal: Pentium 166, 32 MB RAM, 215 MB HD
Grafika | Dźwięk | Frajda
+ Jeden z lepszych programów golfowych, tworzenie własnego sportowca
– Niezbyt realistyczne zachowanie się piłki golfowej, słaba grafika w dziesięcioboju
Dwie ciekawe gry w jednym opakowaniu. Polecamy miłośnikom wirtualnego sportu
**4**



PC PSX N64 DC A

## Top Gun: Hornet's Nest

*Poszybuj jak Szerszeń w przestworza*

Od pewnego czasu nie ukazują się proste symulatory myśliwca, w których można by bezstresowo polatać i postrzelać do przeciwników, bez przejmowania się wszystkimi skomplikowanymi czynnościami niezbędnymi do utrzymania maszyny w powietrzu. Po prostu lecisz i strzelasz.

Jeśli takiej właśnie rozrywki oczekujesz, to być może TG jest w sam raz dla ciebie. Przyjdzie ci latać nad różnymi państwami – będziesz walczył zarówno z Rosjanami, jak i w Iraku.

Minusem gry jest dość słaba szata graficzna. Zarówno budowle jak i inne samoloty wyglądają z bliska mało realistycznie. Za to pilotowanie maszyny nie sprawi kłopotów nawet zupełnemu żółtodziobowi. Bierz więc wolant w dłoń i szybuj w niebo.

**Top Gun: Hornet's Nest**
Zręcznościowy Symulator
39 zł | Hasbro/CD Proj. | 1-8 graczy
Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 200 MB HD Zal: Pentium 233MMX, 64 MB RAM 200 MB HD, 4MB Akcelerator 3D
Grafika | Dźwięk | Frajda
+ Bardzo uproszczony model lotu, wiele ciekawych misji do wyboru
– Niezbyt realistycznie wyglądające samoloty i obiekty naziemne
Symulator dla każdego, kto chce po prostu polatać i zestrzelić kilku wrogów
**4**

# Gry z pod znaku Świnki–Skarbonki

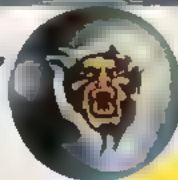
* Uwupor

*Oceny gier zostały przyznane w skali tanich produktów*

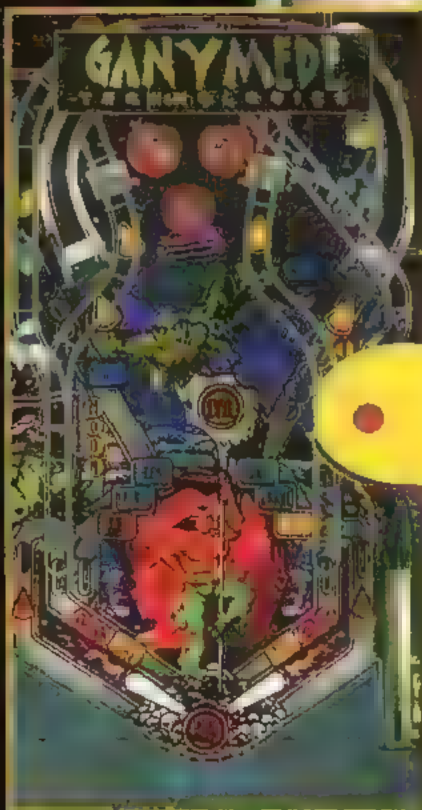
| Tytuł gry | Rodzaj | Platf. | ocena | Dystrybutor | Cena |
|---|---|---|---|---|---|
| Atlantis | Przygodówka | PC | 5 | CD Projekt | 39 zł |
| Blade Warrior | Bijatyka | PC | | Techland | 55 zł * |
| Deadlock 2 | Strategia turowa | PC | | Techland | 55 zł * |
| Dune 2000 | Strategia RTS | PC | | IPS | 49 zł |
| Dungeon Keeper | Strategia RTS | PC | 5 | IPS | 55 zł * |
| Final Racing | Wyścigi | PC | | Techland | 55 zł * |
| Grand Prix Manager 2 | Wyścigi | PC | | CD Projekt | 39 zł |
| Guts 'N' Garets... | Action | PC | | Mirage | 39 zł |
| Incubation | Strategia turowa | PC | 5 | CD Projekt | 49 zł |
| J.H. Grand Prix Champ... | Wyścigi | PC | | Techland | 55 zł * |
| Magic Carpet | Zręcznościówka | PC | | IPS | 55 zł * |
| MDK | Action | PC | [illegible] | IPS | 55 zł |
| Mechcommander | Strategia RTS | PC | | CDProjekt | 39 zł |
| Samurai Spirits | Bijatyka | PC | | Techland | 55 zł * |
| Seven Kingdoms: Ancient... | Strategia RTS | PC | [illegible] | Techland | 55 zł * |
| Settlers II | Strategia RTS | PC | [illegible] | CD Projekt | 39 zł |
| Sid Meier's Alpha Centauri | Strategia turowa | PC | [illegible] | IPS | 55 zł |
| Sid Meier's Gettysburg | Strategia | PC | 6 | IPS | 55 zł |
| Sideline | Zręcznościówka | PC | | Mirage | 39 zł |
| Sim City 2000 | Strategia | PC | 5 | IPS | 49 zł |
| Spearhead | Symulator czołgu | PC | | Techland | 55 zł * |
| Sports Car GT | Wyścigi | PC | 5 | IPS | 49 zł |
| Super Bubsy | Zręcznościówka | PC | | Techland | 55 zł * |
| Syndicate Wars | Strategia RTS | PC | | IPS | 55 zł * |
| Theme Hospital | Strategia RTS | PC | [illegible] | IPS | 55 zł * |
| Theme Park | Strategia RTS | PC | 5 | IPS | 55 zł * |
| Thunder Brigade | Symulator czołgu | PC | | Techland | 55 zł * |
| Time Warriors | Bijatyka | PC | | Mirage | 39 zł |
| Warcraft | Strategia RTS | PC | 5 | IPS | 35 zł |
| Warhammer: Dark Omen | Strategia RTS | PC | 5 | IPS | 55 zł * |
| X-COM Apocalypse | Strategia RTS | PC | | CD Projekt | 39 zł |
| X-COM Interceptor | Symulator kosmiczny | PC | | CD Projekt | 39 zł |

Teksty: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

# SLAM TILT RESURRECTION



**Pinball na PC to nie nowość, ale tym razem to ZMARTWYCHWSTANIE!**



*Pokonaj wilki i demony jedną srebrną bilą*



*Przygotuj się! Zaraz zacznie się zabawa*



*Takie labirynty! Żeby ci się tylko bila nie zgubiła...*



*Te niepozorne grzybki mogą dodać ci kilka milionów punktów*

Ostatnio przez dłuższy czas nie było żadnych ciekawych gier typu pinball, aż tu pojawia się SLAM TILT RESURRECTION. Tytuł jest bardzo sugestywny: „resurrection" znaczy „zmartwychwstanie". Gra została wydana na dwóch płytach. Na każdej z nich jest jeden stół: „Demon" oraz „Pirat". Na pierwszy rzut oka wyglądają one podobnie, dopiero po dokładniejszym przyjrzeniu się (lub po zapoznaniu się z instrukcją) widać różnice. Dotyczą one przede wszystkim charakteru rozgrywek, tzw. modów. **Jeśli grasz na stole demonicznym, przyjdzie ci zmierzyć się ze stadami wilkołaków i nietoperzy. Postanowiłeś zostać piratem? Przygotuj się na łowienie ryb i zabawy z nożami.** Mody rozgrywają się w dwóch wariantach. Zazwyczaj musisz po prostu trafić kulą w odpowiedni punkt we właściwym momencie, ale czasem gra przenosi się na ekranik LCD. Jest to małe okienko, które normalnie służy do wyświetlania wyników. Po uruchomieniu niektórych modów, ukazują się tam mini-animacje do gry. W opcji demonicznej będziesz np. musiał odgadnąć, która z czaszek kryje jeszcze resztki mózgu. W wersji pirackiej kolega wyśmieje cię, że nie umiesz posługiwać się nożem. Jedynym wyjściem z sytuacji będzie udowodnienie, że jesteś w stanie na tyle zręcznie manewrować nożem między własnymi palcami, aby ich sobie nie poucinać. Nie musisz się martwić, że nie poradzisz sobie z tymi zadaniami, ponieważ autorzy pomyśleli też o graczu początkującym. Do dyspozycji, poza podstawowym są trzy dodatkowe tryby i kilka zróżnicowanych poziomów. Gdy już nabierzesz wprawy, spróbuj dostać się do klasy mistrzów – zagraj na poziomie Wizzard.

**Bardzo dużą atrakcją jest niezliczona liczba możliwości konfiguracji stołu.** Poczynając od pochylenia stołu, kolorów wyświetlacza, przez siłę potrząsania stołem (bo i taki wspomaganie jest dostępne) i szybkość bil – możesz zmienić wszystko. Jesteś twórcą niepowtarzalnej logiki gry. Jeśli jednak dojdziesz do wniosku, że w osobiście skonfigurowaną grę nie da się grać, możesz wrócić do ustawień sugerowanych przez autorów.

Pozostałe opcje ustawień nie są już (na szczęście...) aż tak rozbudowane, dzięki czemu menu nie jest zbyt skomplikowane.

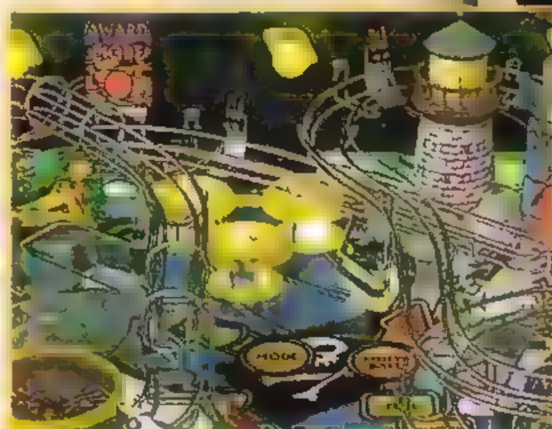
**Odgłosy gry są realistyczne, a muzyka dość ciekawa.** Szata graficzna jest może ładna, ale jakoś bez wyobraźni. Z podanych zaś przez autorów rozdzielczości (od 640x480 do 1600x1200) najbezpieczniej jest wybrać jakąś środkową, tak aby gra „szła" w miarę czysto i żeby nie stracić całkiem walorów estetycznych.

Jeżeli wreszcie zdecydujesz, że wszystko jest gotowe... wybierz jeszcze widok stołu i jeden z trzech trybów gry. A teraz do dzieła!





*Wypłyń na mechaniczne morze pełne przygód*



*Uwaga wieża, piraci na horyzoncie!*

PC | PL

**SlamTilt Resurrection**

Zręcznościowa – pinball

69 zł | Techland | 1-2 graczy

Min. Pentium 233MMX, 32 MB RAM, 70 MB HD. Zal. Pentium II 400, 64 MB RAM, 130 MB HD

Rozbudowane możliwości konfiguracji stołu, ciekawe i dobrze opisane mody

Szata graficzna bez wyobraźni

Świetna zabawa dla ambitnych zręcznościowców. Podejmij to wyzwanie!

5

Tekst: Anna Kotlonek

# KOMPUTER w kawałkach

Komputery osobiste, zwane popularnie PC (Personal Computer), kryją w sobie wiele ważnych elementów. Przed zakupem komputera warto dowiedzieć się, co znajduje się w jego wnętrzu

### Obudowa
● Chroni części komputera przed kurzem oraz uszkodzeniami mechanicznymi. Z tyłu obudowy znajduje się niewielki wentylator, który służy do chłodzenia wnętrza komputera. Na niej znajduje się także wyłącznik zasilania, przycisk Reset oraz lampka informująca o pracy dysku twardego.

### Procesor
● Serce i mózg komputera. Często jest nazywany CPU (z ang. Central Processing Unit). Przetwarza on wszystkie informacje przesyłane z pamięci RAM, dysku, klawiatury, itp. Komputer bez procesora nie może funkcjonować.

### Pamięć wewnętrzna
● Najczęściej zwana RAM (od ang. Random Access Memory). Przechowywane są w niej informacje używane przez procesor, m. in. programy. Również tutaj wczytywany jest system operacyjny. Po wyłączeniu komputera zawartość pamięci RAM ulega skasowaniu

### Karta graficzna
● Odpowiada za przetwarzanie informacji otrzymywanych z procesora i wyświetlanie ich na monitorze. Nowoczesne karty graficzne same wykonują wiele operacji na przesyłanych danych, odciążając w ten sposób procesor, np. przy tworzeniu grafiki 3D.

### Stacja dyskietek
● Najpopularniejszy i najstarszy czytnik pamięci zewnętrznej. Umożliwia on zapisanie do 1.44 MB informacji na niewielkich krążkach, popularnie znanych jako dyskietki. Standardowo oznaczana jest jako „napęd A."

### CD-ROM
● Bardzo pojemny nośnik pamięci zewnętrznej – mieści około 650 do 700 MB danych. Niestety, zwykły czytnik CD-ROM nie może zapisywać informacji na płycie– do tego potrzebna jest dużo droższa nagrywarka. Ponadto informacji zapisanych na krążkach CD nie można kasować. Do wielokrotnego zapisu służą płyty CD-RW, kosztują one jednak kilkakrotnie więcej od zwykłych krążków.

### Dysk twardy
● Zapisane na nim dane nie są kasowane po wyłączeniu zasilania. Zazwyczaj jest umieszczony na stałe we wnętrzu komputera, choć może też znajdować się w specjalnej, wymiennej i przenośnej kieszeni. W komputerze może być kilka dysków twardych, pierwszy zawsze jest oznaczany jako „C."

### Karta sieciowa
● Dzięki niej można połączyć kilka komputerów, w celu zabawy w gry sieciowe oraz korzystania z plików zgromadzonych na komputerze kolegi. Karta może także służyć do podłączenia się do Internetu.

### Płyta główna
● Umieszcza się na niej wszystkie ważne elementy komputera: procesor, układy pamięci RAM, kartę graficzną, itd. Przy pomocy specjalnych przewodów podłącza się tutaj dyski twarde oraz czytniki pamięci zewnętrznej: CD-ROM i stacje dyskietek.

### Karta dźwiękowa
● Jej zadaniem jest przetworzenie otrzymanych danych na sygnały elektryczne (dźwięk) i przesłanie ich do głośników. Umożliwia też ona zamianę doprowadzonego, np. z mikrofonu, sygnału na postać cyfrową i zapisanie go na dysku komputera.

## Minimalne wymagania sprzętowe

● Gry i programy często mają minimalne wymagania sprzętowe. Wiele gier nie będzie chciało się uruchomić albo będzie działało bardzo wolno, jeśli komputer nie spełnia tych warunków.
● RAM obecnie standardem jest 64 MB pamięci wewnętrznej. Warto jednak zastanowić się nad umieszczeniem w komputerze 128 MB. Taka ilość pamięci nie jest niczym nadzwyczajnym, a pozwoli na lepszą zabawę.
● Karta graficzna wiele nowoczesnych gier używa grafiki trójwymiarowej, dlatego potrzebna jest karta 3D z 16 MB pamięci własnej. Przy zakupie komputera warto zastanowić się nad kartą ze złączem AGP i 32 MB pamięci.
● Procesor w zasadzie nie warto kupować niczego słabszego niż Celeron 400 lub AMD K6/2 450. Starsze modele już niedługo będą za słabe, aby obsłużyć programy, wymagające coraz większej mocy obliczeniowej.
● Dysk twardy nowoczesne gry i programy zajmują coraz więcej miejsca, dlatego dysk twardy powinien mieć przynajmniej 8 GB. Wbrew pozorom, nie jest to wcale taka olbrzymia pojemność i bardzo szybko można ją zapełnić.

Tekst: Ulrike Goreßen, Ilustracje: Horst Kolodziejczyk

SPRZĘT

# Jak kupić KOMPUTER

**Wybór odpowiedniego komputera to bardzo trudne zadanie. Nie ułatwiają go producenci, oferując ogromną liczbę części i złożonych z nich konfiguracji. Jeżeli chcesz kupić komputer, musisz się więc zastanowić, do czego będziesz go wykorzystywać i ile pieniędzy zamierzasz na niego przeznaczyć**

Oczywiście najlepiej byłoby posiadać komputer wyposażony we wszystkie najnowocześniejsze (i jednocześnie najdroższe...) podzespoły, jednak nie zawsze cię na to stać. Trzeba więc usiąść z ołówkiem w ręku i porównać oferty kilku firm. Tu trafiasz na pierwszy problem: czy lepiej, płacąc więcej, kupić markowego PC, czy może zaoszczędzić parę groszy i zdecydować się na zakup tzw. „składaka" w mniejszej firmie. Dopasowanie komputera do swoich realnych potrzeb pozwoli ci zaoszczędzić na elementach, których możliwości po prostu byś nie wykorzystywał. Niezależnie od tego, gdzie go kupisz, twój nowy PC nie powinien wykorzystywać starych lub wycofywanych z użycia technologii!

### PŁYTA GŁÓWNA

Zacznij od początku: jedną z najważniejszych części jest płyta główna. Występuje ona w dwóch podstawowych standardach: starszym, powoli wychodzącym z użycia AT i nowszym, obecnie standardowym ATX. Różnią się one kształtem i wielkością, a co za tym idzie, wymagają różnych typów obudów. **Kupując komputer z tańszą płytą (i obudową) AT, musisz się liczyć z tym, że już niedługo możesz mieć kłopoty z jego modernizacją.**

Płyta główna powinna posiadać złącze karty graficznej AGP 2x (jeszcze lepiej 4x) oraz przynajmniej pięć gniazd PCI. Gdy zajdzie taka potrzeba, będziesz mógł umieścić w nich modem lub np. kartę tunera telewizyjnego. Niektóre płyty zawierają także starsze sloty ISA, są one wolniejsze i obecnie rzadko się je wykorzystuje – ich brak nie powinien być więc dla ciebie problemem. Kłopoty przy rozbudowie może sprawić natomiast mała liczba gniazd pamięci. Nowa płyta powinna mieć ich przynajmniej trzy. Najlepiej jest stosować kości DIMM 100 MHz, są one dosyć tanie i całkiem szybkie. Zwróć także uwagę na rodzaj kontrolera twardych dysków. Obowiązkowo powinien on obsługiwać standard Ultra DMA 66. Niektórzy producenci oferują dyski twarde ze złączem SCSI – działają one szybciej, ale są dużo droższe, a po za tym wymagają dodatkowej karty kontrolera.

Często tańsze komputery wyposażone są w płyty z wbudowanymi kartami: muzyczną lub graficzną. Jeśli nie zamierzasz kupować drogiej karty muzycznej, to połączenie jej z płytą główną jest dobrym pomysłem. **Natomiast zintegrowana karta graficzna zazwyczaj nie sprawdza się w praktyce. Jej ograniczone możliwości pozwalają pracować w Windows, jednak o obejrzeniu najnowszych gier w pełnej krasie możesz zapomnieć.**

### TO, CO WIDAĆ...

O wygodzie pracy (i grania!) w dużej mierze decydują monitor i karta graficzna. Obecnie standardem są monitory o przekątnej ekranu 15 cali i cyfrowej regulacji parametrów pracy. Jeśli dysponujesz większą ilością gotówki, możesz pokusić się o zakup większego monitora, np. 17 cali. Karta graficzna powinna posiadać złącze

### Wielka bitwa o szybkość

Prędkość procesora określa się przez podanie jego częstotliwość pracy w MHz (megaherzach). Pierwsze procesory używane w PC były bardzo wolne i pracowały z prędkością 16 lub 20 MHz. Stosowane obecnie układy bez problemu przekraczają 500MHz, czyli 25 razy szybciej od ich „pradziadków". Jednak i to nie wystarcza! Współczesne programy mają coraz większe wymagania, a technologie, takie jak przetwarzanie obrazu 3D czy filmów DVD, potrzebują odpowiedniej mocy procesora. Marzeniem producentów stało się wyprodukowanie procesora, pracującego z szybkością 1GHz. Jako pierwsza dokonała tego firma AMD, oferując 1000MHz Athlona. Również drugi uczestnik wyścigu, Intel, nie dał długo czekać na 1GHz Pentium III. Obydwa procesory są na razie bardzo drogie i na ich kupno mogą sobie pozwolić tylko nieliczni użytkownicy. Wystarczy jednak poczekać kilka lub kilkanaście miesięcy, a tak szybkie komputery staną się bardziej dostępne. A producenci? No cóż, będą zajęci opracowaniem jeszcze szybszych procesorów...



## Zestaw marzeń – zestaw możliwości

| Do czego ma służyć komputer i ile kosztować | Zestaw pierwszy – jest to absolutne minimum. Komputer ten idealnie sprawdzi się w zastosowaniach domowych. Umożliwi ci wygodną pracę z Wordem czy Excelem i poprawne działanie gier, nie licz jednak na to, że QUAKE III będzie na nim chodził płynnie w najwyższej rozdzielczości. | Zestaw drugi pozwoli bezstresowo pograć w najnowsze gry i pracować z prawie wszystkimi programami. Nie zauważysz żadnego spadku jakości. Zestaw ten ma najkorzystniejszy stosunek możliwości do ceny. Poza tym, co też jest nie bez znaczenia, taki komputer nie zestarzeje się bardzo szybko. | [illegible] |
|---|---|---|---|
| Procesor | Intel Celeron lub AMD K6-2 z zegarem do 400 MHz | Intel Celeron, Pentium II lub AMD K6-2 / III z zegarem 400-500 MHz | Intel Pentium [illegible] z zegarem [illegible] |
| Pamięć RAM | 64 MB | 64 MB do 128 MB | 128 MB [illegible] |
| Karta graficzna | Z procesorem Riva TNT lub Savage 4 (wersja 16MB) | z procesorem Riva TNT 2 lub Voodoo 3 oraz 32 MB pamięci | 32 MB [illegible] cesorze GeForce [illegible] |
| Dysk twardy | Minimum 6GB | Szybki dysk o pojemności ok. 8 GB | 12-20 GB [illegible] |
| CD-ROM | dowolny model x32 lub lepszy | CD-ROM lub DVD-ROM | DVD-ROM z [illegible] |
| Karta muzyczna | Dowolna 16 bitowa, ze złączem PCI, obsługująca dźwięk 3D | Markowa, ze złączem PCI np. Sound Blaster 128 | Markowa [illegible] np. Sound Blaster [illegible] |
| | orientacyjna cena: 2.800 zł | orientacyjna cena: 3.500 zł | orientacyjna cena: [illegible] zł |

AGP i pracować z prędkością 4x. Zwróć także uwagę na obsługiwane przez nią standardy grafiki 3D. Niezbędna będzie obsługa dwóch z nich – OpenGL i Direct 3D. Karty niektórych producentów oferują dodatkowo także inne, własne standardy np. 3Dfx Glide czy S3 MeTal.

### ...I SŁYCHAĆ

Jakość dźwięku w dużej mierze zależy od karty muzycznej i głośników. Obecnie stosuje się 16-bitowe karty PCI, zazwyczaj oferujące funkcję dźwięku 3D. Jeśli zamierzasz grać w stare gry, działające w systemie DOS, zwróć uwagę na zgodność kupowanej karty ze standardem Sound Blaster. Twój nowy komputer powinien oczywiście posiadać napęd CD-ROM. Zazwyczaj, dopłacając kilkaset złotych, możesz wymienić go na znacznie nowocześniejszy DVD-ROM. Pozwoli ci on m. in. oglądać filmy zapisane w tym standardzie. **Jeśli zamierzasz korzystać z Internetu w domu, warto zaopatrzyć się w modem o jak najszybszym transferze, dzięki któremu rachunki telefoniczne będą trochę niższe.** Alternatywą dla modemu może być karta sieciowa, oczywiście pod warunkiem, że posiadasz możliwość korzystania z Sieci w ten sposób, np. dzięki osiedlowej sieci lokalnej.

*Kupując niewygodną klawiaturę szybko pożałujesz tej decyzji...*

### OPAKOWANIE

Równie istotnym elementem komputera jest obudowa. Wiele osób, przyzwyczajonych do standardowych, szarych i ponurych kształtów, nie zwraca na nią przy zakupie większej uwagi. Tymczasem dobra obudowa powinna spełniać kilka wymagań. Najważniejszym z nich jest odpowiedni (tzn. bezpieczny) zasilacz, zapewniający odpowiednią moc. Jest to bardzo ważne, szczególnie jeśli planujesz rozbudowę komputera. Niekiedy zdarza się, że po włożeniu kilku dodatkowych kart lub dysków twardych, komputer odmawia współpracy z powodu przeciążonego zasilacza. Wielkość obudowy powinna być dostosowana do twoich potrzeb. Do domu wybierz [illegible] (tzw. „wieża" – [illegible] CD-ROM i [illegible] czone są [illegible]. [illegible] możesz [illegible] dowami typu [illegible] skrzynka, na [illegible] wić monitor) [illegible] pierwsza, z [illegible] ilość miejsca [illegible] jest już [illegible] komputerach. [illegible] jest w dużych [illegible] serwerach.

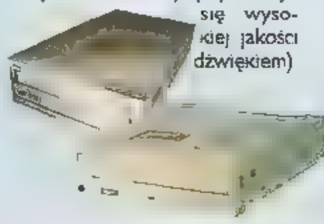
Mamy nadzieję, że [illegible] pomogą ci kupić [illegible] spełni twoje oczekiwania. [illegible] brakło ci funduszy [illegible] niektóre części, np. modem, za wsze możesz kupić [illegible]

## CD-ROM kontra DVD

Do niedawna producenci sprzętu prześcigali się w opracowywaniu coraz szybszych wersji czytników i nagrywarek płyt CD. Płyta kompaktowa stała się najpopularniejszym i jednocześnie stosunkowo tanim nośnikiem. Dopiero pojawienie się zapisu DVD zagroziło karierze „srebrnego" krążka. W chwili obecnej ma miejsce ciągła obniżka cen napędów DVD i kart dekodujących filmy (na płycie są one zapisane w formacie MPEG). Wielu kupujących staje przed dylematem, który napęd wybrać, zebraliśmy więc wszystkie za i przeciw.

**KUP CD-ROM, JEŻELI:**
– czytnika będziesz używał tylko do korzystania z oprogramowania
– masz tańszą kartę graficzną (np. 16MB Riva TNT) i standardowy, 15-calowy monitor
– planujesz zakup oddzielnego odtwarzacza DVD
– masz słabszy procesor.

**WYBIERZ DVD, GDY:**
– chcesz oglądać filmy kosztem nieco wolniejszej pracy ze zwykłymi płytami CD-ROM
– dysponujesz co najmniej 17 calowym monitorem
– twoja karta graficzna wspiera dekodowanie filmów MPEG lub chcesz kupić kartę dekodera
– masz wydajny komputer
– dysponujesz wzmacniaczem z systemem Dolby (aby cieszyć się wysokiej jakości dźwiękiem)



## Pożyteczne dodatki

Komputer przypomina skarbonkę bez dna, zawsze znajdzie się [illegible] karta rozszerzeń lub gadżet, który możesz dokupić.

**KARTA TUNERA TV** – dzięki niej zamienisz komputer w telewizor. Poza tym umożliwi ci prowadzenie wideokonferencji przez Internet oraz zabawę w prosty montaż video. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o kartach TV, zajrzyj do CLICK 05/00!

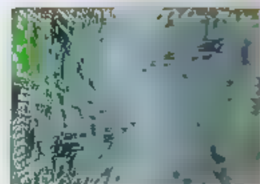
**MODEM** – niezbędny do podłączenia komputera do Internetu. Droższe modele mogą służyć jako telefon głośnomówiący z automatyczną sekretarką. Większość modemów, przy pomocy odpowiedniego programu, potrafi też odbierać i wysyłać telefaxy.

**KARTA SIECIOWA** – pozwoli ci podłączyć się do lokalnej sieci komputerowej. Część budynków, a nawet osiedli, posiada własne sieci (często z dostępem do Internetu).

**SKANER** – dzięki niemu będziesz mógł wprowadzić do komputera, a następnie np. przesłać e-mailem, swoje zdjęcia, obrazki, itp.

**DRUKARKA** – chyba najczęściej spotykane urządzenie peryferyjne. Wydrukujesz na nie nie tylko dowolny tekst, ale również – przy użyciu specjalnych papierów [illegible]





# Komputerowy pokaz mody

**Jak wygląda komputer? To proste, przypomina szarą skrzynkę z kilkoma świecącymi się diodami i wyłącznikiem. Jednym słowem – nuda. Ale tak wcale nie musi być! Twój PC może stać się elegancką ozdobą pokoju...**

**AKCJA!**
W konkursie CLICKA firmy MULTIMEDIA VISION możecie wygrać 2 MODEMY! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 67 odpowiedzią na pytanie: Jaka firma jest producentem „diabelskich" modemów?

Od lat obudowa komputera była jedynym nie zmieniającym się jego elementem. Oczywiście nie licząc różnic w wielkości, umieszczeniu lub kształtach przycisków „reset" i „turbo" albo włączników zasilania. Ostatnio jednak producenci stwierdzili, że twój PC, poza tym, że jest szybki i ma superkartę graficzną, powinien też ładnie wyglądać.

Na początku pojawiły się kolorowe obudowy, zainspirowane bądź znanymi filmami, bądź przeznaczone dla wybranych grup użytkowników. Na przykład fani Gwiezdnych Wojen mogli kupić obudowę w stylu Dartha Vadera – czarna, błyszcząca, o zaokrąglonych kształtach, z kosmicznie migającymi kontrolkami stacji dysków i zasilacza. Mimo to całość dalej przypominała toporny prostopadłościan. Inna wersja – chyba dla miłośników militariów – charakteryzowała się eleganckim wzorkiem wojskowego kamuflażu.

Jednak to było za mało. Już się wydawało, że po wszystkie czasy będziesz skazany na paskudne, kanciaste pudełka, gdy amerykańska firma Apple, produkująca komputery z rodziny Macintosh, zaprezentowała swój nowy produkt – iMac. Poza niespotykanymi w świecie PC rozwiązaniami technicznymi, posiadał on jeszcze jedną oryginalną cechę. Była nią półprzezroczysta, biało-błękitna, zaokrąglona obudowa, w której „ukryty" był komputer wraz z monitorem. Prawda, że ładne? Kilka miesięcy później zaczęły pojawiać się inne akcesoria w obudowach przypominających iMaca. Okrągłe, seledynowe lub fioletowe modemy, śmieszne myszki, i wiele, wiele innych. To nie wszystko, niedługo potem Apple zaprezentował swojego nowego laptopa – iBook, również w niesamowitej obudowie. Użytkownicy PC z niecierpliwością zaczęli się domagać zabawnych obudów także dla swoich komputerów. Proste przemalowywanie podłużnych, metalowych pudeł już nie wystarczało. Nadeszła pora wielkiej rewolucji.

## MAŁY, WESOŁY KOMPUTEREK

Jednym z przykładów komputera w nietypowej i sympatycznej obudowie może być najnowszy model **Compaq Presario EZ2000**. Na pierwszy rzut oka przypomina on duży, niebieski toster, jednak w jego wnętrzu kryje się całkiem normalny, szybki komputer. Na zaokrąglonej obudowie umieszczono dodatkowo duży wyświetlacz, informujący o pracy i ustawieniach urządzenia. Pomyślano też o wygodzie użytkowników, chcących dołożyć nowe karty rozszerzeń czy dodatkową pamięć RAM. Nie sprawia to większego

*Modemy firmy Pentagram poza dobrą jakością charakteryzują się też nietypowymi kształtami obudowy. Shadow (na zdjęciu u góry) reprezentuje oryginalny, „diabelski" styl. Czarna obudowa i ogniste diody kontrolne – to wygląda naprawdę ciekawie! Zupełnie inny jest model Diablo, nie dość że biały, to jeszcze zaokrąglony i ustawiony w pionie.*

*Fajna obudowa z jeszcze fajniejszą nazwą – Click 21!*

*Przyciągające wzrok kolory, przyciski umieszczone na kształt odciśniętej łapy i... oto skaner Mustek Be@r Paw!*

*Ten kształt obudowy jest naprawdę niesamowity! Pomyślano także o łatwym dostępie do wnętrza – wymiana części nie sprawi kłopotów*

*Niektórzy producenci stylizują swoje produkty tak, aby pasowały do komputera danej firmy. Ten Mustek 1200 i zielony iMac są dobraną parą...*

*Dobrym pomysłem może być po prostu zmniejszenie wymiarów urządzenia i umieszczenie go w kolorowej obudowie. Elegancki granat pasuje do wszystkiego (no, prawie...)*

*Sam kształt Zoltrixa Rainbow może nie jest wyszukany, ale za to te kolory! Dodatkowo widać, co modem ma w środku...*

problemu dzięki wygodnie otwieranej obudowie. Do kompletu dostajesz biało-niebieską klawiaturę, zaopatrzoną w specjalne przyciski, przydatne przy przeglądaniu stron internetowych. Niestety, jeśli chciałbyś już pobiec do sklepu po to cacko, mamy złą wiadomość. Niebieski Presario nie jest jeszcze dostępny w Polsce i nie wiadomo, kiedy pojawi się w sklepach.

Równie ciekawy pomysł na opakowanie komputera miała polska firma Adax. Sprzedawany przez nią model **Bravo trzy 500 Flex** posiada jaskrawą, żółto-fioletową obudowę, z fantazyjnie wygiętym uchem, ułatwiającym przenoszenie urządzenia. W komplecie znajdziesz też tego samego koloru klawiaturę, myszkę oraz głośniczki. Sam przyznasz, że nie da się przejść obojętnie obok takiej maszyny!

**Wymyślenie oryginalnej obudowy dla komputera wcale nie jest takie łatwe, jak by się to mogło początkowo wydawać.** Trzeba zwrócić uwagę, aby wszystkie ozdoby i nietypowe rozwiązania nie przeszkadzały w normalnej pracy. Na przykład jedne z pierwszych modeli takich „opakowań” dla PC posiadały klapkę, zasłaniającą napęd CD-ROM. Niestety, w momencie wsuwania szufladki z płytą dochodziło do... blokady tacki napędu przez wystające elementy!

*Pierwszy publiczny pokaz iBooka firmy Apple mógł stanowić nie lada przeżycie estetyczne. Tak oryginalnie wyglądającego komputera nie zrobił nikt wcześniej*

## NIE TYLKO PC...

Gdy projektanci znudzili się komputerami przystąpili do zmieniania wyglądu pozostałych akcesoriów. Najłatwiej poszło z modemami zewnętrznymi. Ponieważ są one stosunkowo nieduże, a ich budowa mało skomplikowana, łatwo było wepchnąć całą elektronikę do nawet najbardziej dziwacznych pudełek.

Bardzo często możesz spotkać się z modemami w kolorowych, półprzezroczystych obudowach. Projektując je producenci także skorzystali z doświadczeń firmy Apple i jej iMaca – pierwsze tego typu modemy były w charakterystycznych, niebiesko-zielonych barwach.

Również skanery zyskały bardziej kosmiczne kształty. Najczęściej zmieniane są w nich kolory paneli sterujących, przycisków lub pokryw. W modelu **Mustek Be@r Paw** guziki służące do zmiany parametrów pracy ułożone są w kształcie... niedźwiedziej łapy – stąd nazwa urządzenia!

**Elegancki komputer na razie kosztuje znacznie więcej, niż podobny pod względem możliwości, ale wyglądający „normalnie”.** Jednak w miarę czasu ceny na pewno spadną i wszyscy będą mogli się cieszyć z kolorowych, wymyślnych obudów swoich PC. A w niedalekiej przyszłości być może pojawią się komputery całkiem niewidoczne dla użytkownika, np. wbudowane w biurko lub ramkę na zdjęcie, ale to już temat całkiem innej opowieści...

# INFO

### Komputer dziełem sztuki?

Okazuje się, że komputer może stać się eksponatem na wystawach sztuki współczesnej. W Stanach Zjednoczonych odbywają się regularnie lokalne konkursy na najładniejszą (to znaczy najciekawiej przemalowaną przez właściciela) obudowę i klawiaturę PC. Spotkać tam można komputery pomalowane w smoki i płomienie, kosmiczne statki czy ozdobione wizerunkami bohaterów ulubionych filmów. Sztuka ta przypomina trochę graffiti – malowidła wykonywane sprayem na murach. Jeśli chciałbyś spróbować tego w domu, stanowczo ci odradzamy. Możesz zdenerwować rodziców, a farba – jeśli dostanie się do wnętrza komputera – może go uszkodzić. Lepiej już kupić gotową, oryginalną obudowę.

### Nie daj się zwariować!

- Biegając w poszukiwaniu niezwykłych i ekstrawaganckich PC, monitorów, modemów oraz pozostałych akcesoriów pamiętaj o tym, że od ślicznego wyglądu ważniejsza jest jakość i wydajność sprzętu. Niektórzy producenci mają brzydki zwyczaj pakowania gorszego technologicznie urządzenia w zachęcającą do zakupu obudowę!
- Zdarza się czasami, że nowoczesne kształty bywają jednocześnie niepraktyczne i uniemożliwiają właściwe działanie zamontowanych kart rozszerzeń czy CD-ROMów.
- Kupując kolorowy komputer pamiętaj o tym, że za parę lat (np. po przemalowaniu pokoju) zjadliwie fioletowy komputer będzie wyglądał nieciekawie na tle jasnozielonych ścian...

*Kolejna ekstrawagancka konstrukcja. Komputer firmy Adax wygląda bardzo sympatycznie, choć próba wyjęcia dyskietki ze stacji może sprawić problemy osobom nie posiadającym długich i cienkich palców...*

*Firma Silicon Graphics specjalizuje się w produkcji potężnych komputerów używanych np. przy tworzeniu efektów specjalnych w filmach. Poza tym – jak widać na zdjęciu obok – dba o wygląd swoich maszyn*

Tekst: R.J. „Yackool”, Zdjęcia: materiały prasowe producentów

# Długa droga do Internetu

**Próbując połączyć się z Siecią, pewnie nie raz marzyłeś o szybkim, nieograniczonym dostępie do wirtualnego świata. Na pewno nie chcesz kolejny raz walczyć z modemem. Postanowiliśmy sprawdzić, czy można inaczej skorzystać z zasobów Sieci...**

Przychodzisz do domu i włączasz komputer. Wykręcasz numer i jesteś już w Sieci. Tak łączy się z Internetem większość osób mieszkających w Polsce. Dla mieszkańców małych miejscowości są to jedyne drzwi do wirtualnego świata. Połączenia telefoniczne mają jednak spore ograniczenia. Najważniejszym z nich jest niewielka prędkość przesyłania danych (najszybsze modemy pracują z szybkością 56600 kbs, co daje się we znaki już przy próbach pobrania z Sieci plików większych niż 1-2 MB) i problemy z połączeniem. Jeśli do tego dodasz niezadowolenie rodziców z wiecznie zajętej linii i bardzo wysokich rachunków telefonicznych, nie pozostaje ci nic innego, jak znaleźć lepszy, szybszy i tańszy sposób.

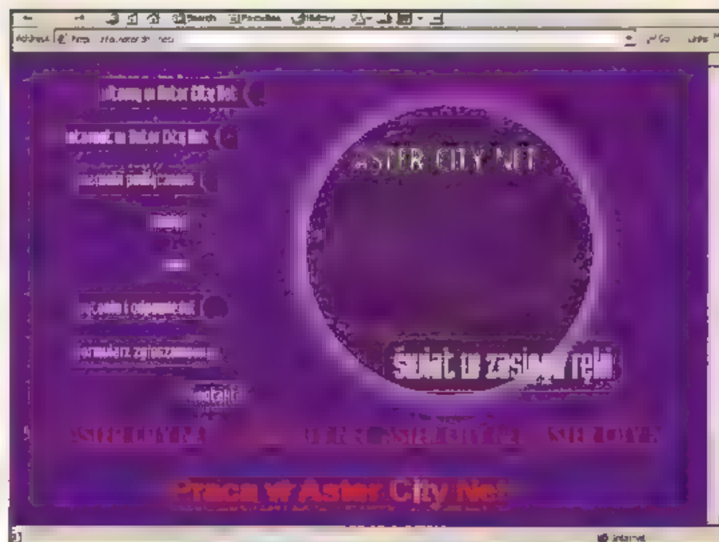
Nasze poszukiwania przeprowadziliśmy w Warszawie, uważając, że w tak dużym mieście znajdziemy mnóstwo firm, oferujących wiele sposobów podłączenia do Sieci.

## MOŻE JEDNAK MODEM?

Praktycznie wszystkie firmy, które oferują płatne konta poczty elektronicznej i miejsce na strony WWW na swoich serwerach, sprzedają też „dostęp" do Sieci. Po opłaceniu abonamentu (zazwyczaj kilkanaście do kilkudziesięciu złotych miesięcznie), dostajesz swoje prywatne hasło i numer telefonu, z którym łączysz się przez modem. W zamian za to możesz liczyć na większe, niż w przypadku TP S.A., szanse uzyskania połączenia (czasem nawet za pierwszym razem). I to wszystko. Nie ma co marzyć o większej prędkości, ani jakimkolwiek zmniejszeniu wysokości rachunku telefonicznego.

## WYGODNE POŁĄCZENIE

Na **poprawę wygody i prędkości korzystania z Sieci możesz liczyć dopiero wtedy, gdy użyjesz tzw. łącza stałego.** Jest to ciągłe połączenie z Internetem, wykorzystujące kartę sieciową i zapewniające bardzo dużą szybkość. Niestety, jest to bardzo drogie rozwiązanie. Najtańsza instalacja kosztuje około 570 zł, a abonament co najmniej 400 zł. Co gorsza, część dostawców określa limit danych, jakie możesz przesłać i każe sobie płacić za każdy dodatkowy MB.



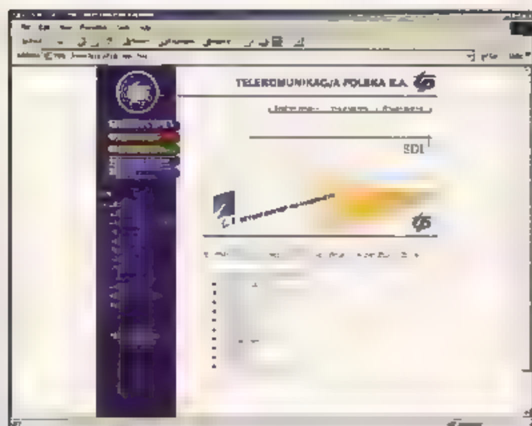

*Niektóre sieci tv kablowej dysponują możliwością podłączenia swoich użytkowników do Internetu. Część z nich już oferuje takie usługi*

## SZYBKI I... NIEOBECNY

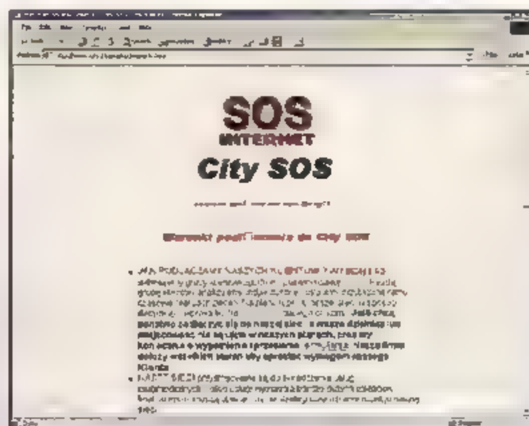
Zadzwoniliśmy też do biura obsługi klienta Telekomunikacji Polskiej S.A., z pytaniem o ostatnią nowość – usługę Szybki Dostęp do Internetu. SDI, korzystając ze zwykłej linii telefonicznej oraz specjalnego modemu, oferuje kilkukrotnie szybsze od tradycyjnego przesyłanie danych i nie blokuje telefonu. Minusem jest koszmarny wprost koszt podłączenia – 999 zł, plus abonament w wysokości aż 160 zł. Gdy mimo tego zdecydowaliśmy się na podłączenie, przeżyliśmy szok. Miła pani przy telefonie po drugiej stronie kabla poinformowała nas, że... **w Stolicy uruchomienie sieci nastąpi „nie wiadomo kiedy", bo najpierw... trzeba zmodernizować centralę telefoniczną!** Już teraz możemy jednak złożyć odpowiednie podanie. Hmm, po co więc reklamować coś, co jeszcze nie istnieje?

## ŁĄCZE STAŁE – (NIE) DLA WSZYSTKICH

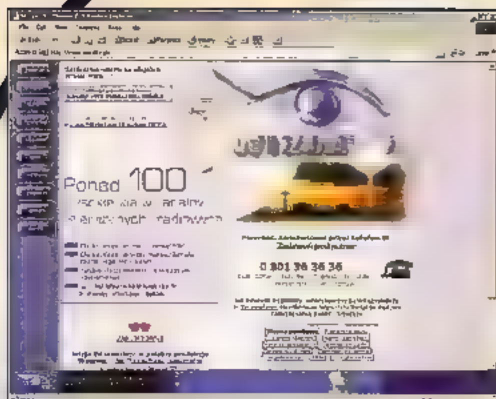
W końcu dotarliśmy do firmy, oferującej „tanie" łącza stałe dla prywatnych użytkowników. W rzeczywistości koszt instalacji nie był zbyt niski (ok. 600 zł), a abonament porównywalny z rachunkiem za niezbyt intensywne korzystanie z Internetu przez modem – 100 zł miesięcznie. Cóż, trudno – zdecydowaliśmy się na podłączenie. Niestety, okazało się, że nie jest możliwa instalacja łącza bez zebrania... kilkudziesięciu chętnych osób. Dlaczego? Bo to się nie opłaca. Co dziwniejsze, pracownik wspomnianej firmy stwierdził, że to my po-




*Ze stron Telekomunikacji Polskiej (www.tpsa.pl) niestety nie dowiesz się, kiedy będzie działał SDI*




*W Sieci znajdziesz wiele ofert na podłączenie łącza stałego. Może to jest jakieś wyjście?*




*Mimo zapowiedzi, jak dotąd żaden nadawca satelitarny w Polsce nie oferuje dostępu do Sieci...*

Witaj w sieci KABATNET

*Mieszkańcy bloku lub osiedla też mogą stworzyć prywatną sieć z dostępem do Internetu!*

winniśmy poszukać chętnych, jeśli chcemy się podłączyć (bo firmie nie chce się szukać). Ewentualnie możemy poczekać parę lat – aż dotrą na nasze osiedle.

## [illegible]

Cały czas się nie poddając, odwiedziliśmy lokalnego operatora telewizji kablowej, który od ponad roku ogłasza, że oferuje też Internet. Niestety, to co usłyszeliśmy tylko jeszcze bardziej zepsuło nam humor. Okazało się, że kablówka dysponuje możliwością przesyłania danych z dużą prędkością. Aby się podłączyć, wystarczy tania karta sieciowa, zapłacenie za instalację (ok. 500 zł) i abonament (80 zł), ale... Z przyczyn technicznych usługa dostępna jest na niektórych osiedlach i nie wiadomo, kiedy się to zmieni. To wszystko, do widzenia!

## [illegible] SIEĆ

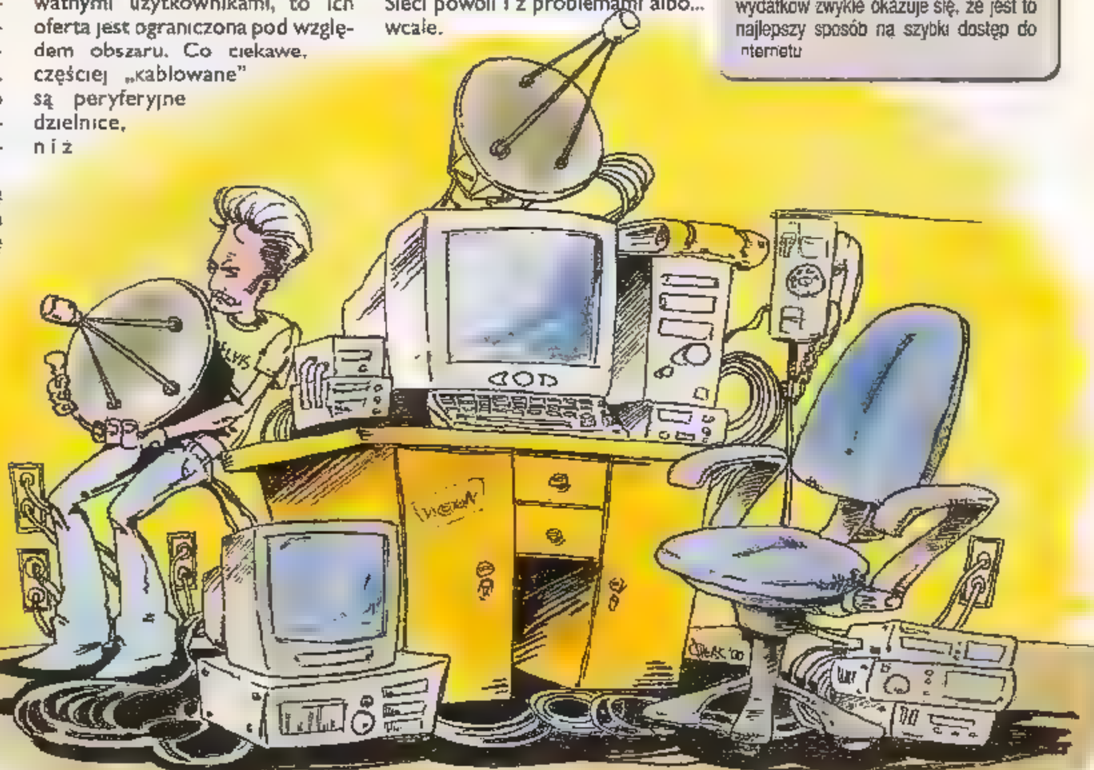
Dostęp do Internetu planują zaoferować w niedługim czasie nadawcy płatnych programów satelitarnych. Do odbioru danych z Sieci służyłaby antena satelitarna i dekoder, podłączone do komputera. Transmisja w drugą stronę (np. wysłanie e-maila) odbywałoby się jednak dalej przez modem i linię telefoniczną. Jednak jak na razie nikt nie był w stanie nam odpowiedzieć, ile by to kosztowało i kiedy będzie dostępne.

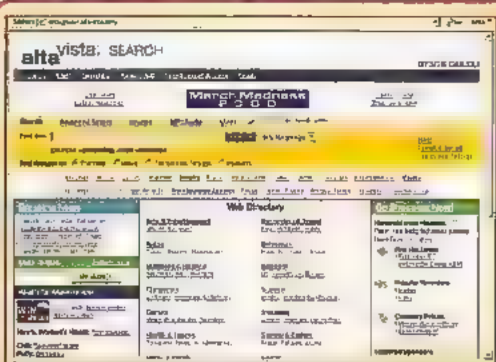
Okazuje się, że **większość internautów w Polsce skazana jest na powolne, kosztowne i zawodne połączenia telefoniczne.** Firmy, oferujące podłączenie do Sieci preferują większe placówki i instytucje. Jeśli już interesują się prywatnymi użytkownikami, to ich oferta jest ograniczona pod względem obszaru. Co ciekawe, częściej „kablowane" są peryferyjne dzielnice, niż centra miast. Niekiedy łatwiej też o podłączenie w mniejszej miejscowości, niż w wielkiej aglomeracji. Korzystanie z usług prywatnych linii dostępowych rozwiązuje problem tylko w jego części – nie tracisz czasu na kolejne próby połączenia i chyba właśnie za to płacisz. Możesz więc surfować po Sieci powoli i z problemami albo... wcale.

## INFO

### Radźcie sobie sami

Na wielu osiedlach mieszkańcy, zainteresowani tanim dostępem do Internetu, tworzą małe, lokalne Sieci komputerowe. W takim przypadku koszt instalacji oraz opłat za korzystanie z łącza stałego rozkłada się na kilka lub nawet kilkadziesiąt osób. Stworzenie Sieci wymaga zgody administracji budynku bądź osiedla na wykonanie okablowania. Potem trzeba jeszcze znaleźć miejsce do postawienia serwera (może nim być nawet słabszy komputer wyposażony w darmowy system operacyjny Linux i karty sieciowe). Serwer zajmuje się „obsługą" pozostałych komputerów, przydzielając im czas pracy w Sieci i przekazując przychodzące dane. Następnym krokiem jest instalacja Sieci (położenie okablowania) – jest to najbardziej pracochłonny etap. Abyś mógł korzystać z Sieci tą drogą, twój komputer musi posiadać kartę sieciową (jest to wydatek około 70 zł). Przy większej liczbie użytkowników może okazać się konieczne zainstalowanie specjalnych rozdzielaczy sygnału (tzw. hub ok. 130 zł). Pomimo to, po podliczeniu wydatków zwykle okazuje się, że jest to najlepszy sposób na szybki dostęp do Internetu.




*Droga od katalogu stron WWW do dostarczyciela tanich usług internetowych jest jak widać krótka...*

## INTERNET PRZEZ 0-800...

*Ciekawą ofertę zaprezentowała brytyjska AltaVista (www.altavista.com). Za około 50 funtów (równowartość 300 zł) rocznie oferuje ona swoim użytkownikom tani dostęp do Internetu. Wszyscy chętni łączą się z Siecią poprzez specjalny, darmowy numer typu 0-800... W zamian muszą cierpliwie znosić wszelkiego rodzaju reklamy, przesyłane pocztą elektroniczną i umieszczane na stronach WWW. Z podobną ofertą planuje podobno wystartować rodzima Wirtualna Polska (www.wp.pl). Jednak na razie nie znamy szczegółów tej akcji.*




*Być może już niedługo Wirtualna Polska nie będzie jedynie popularną wyszukiwarką...*

*Tekst: R.J. Yackoo, Rysunek: Marcin Kułakowski*

# freeware & shareware

Co by tu jeszcze ściągnąć za friko kolego?

## Programy z Internetu

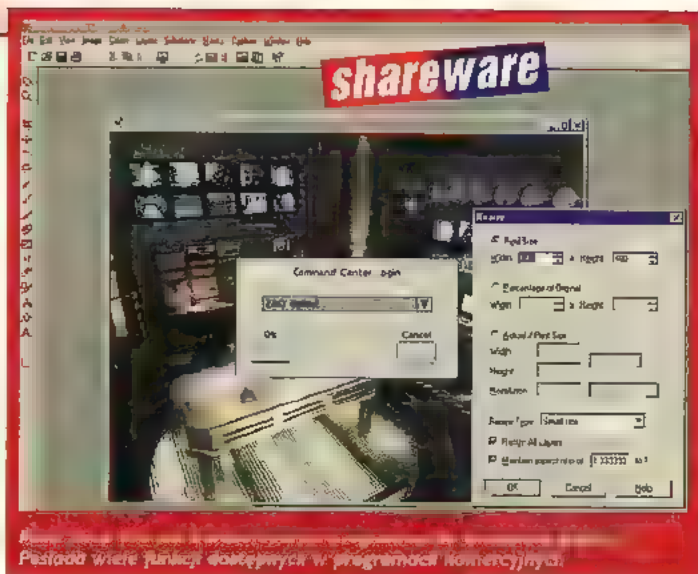
**Co oznaczają tajemniczo brzmiące słowa freeware i shareware? Dlaczego niektóre programy przestają działać po pewnym czasie? Czy należy się ich obawiać?**

W Internecie znajdziesz informacje z rozmaitych dziedzin – informatyki, biznesu, kultury, gier czy rozrywki. Wiadomości te przybierają różne formy. Najwięcej jest tekstu: listów, zapisów w grupach dyskusyjnych, stron WWW. Wiele jest plików graficznych, przechowywanych oddzielnie w archiwach FTP, gotowych do ściągnięcia lub pojawiających się na stronach internetowych. Znacznie rzadziej dostępne są pliki dźwiękowe, jeszcze trudniej – sekwencje wideo. Bardzo wiele jest za to programów komputerowych.

Najczęściej są to programy freeware lub shareware. Często możesz też ściągnąć ze stron WWW wersje demonstracyjne komercyjnego oprogramowania.

Programy **freeware** są dostępne za darmo! Używając ich, nie musisz wnosić żadnych opłat. Twórcy takich programów zachowują jednak prawa autorskie do nich. Z tego powodu nie można ich produktów sprzedawać ani wykorzystywać w swoich programach, chyba że uzyskasz zgodę autora.

**Shareware** to programy, których można używać przez jakiś czas za darmo, a później trzeba za nie zapłacić. Zwykle jest to niewielka suma (od kilku do kilkunastu dolarów). Są one dostępne na serwerach FTP na całym świecie, a także na dyskach CD-ROM. Po zapłaceniu za program shareware, otrzymujesz jego zarejestrowaną




Posiada wiele funkcji dostępnych w programach komercyjnych.

wersję, często posiadającą więcej możliwości. Możesz go używać z czystym sumieniem, podobnie jak programów komercyjnych. Jednym z najbardziej znanych programów shareware jest graficzny **Paint Shop Pro**, a freeware – **odtwarzacz muzyki MP3 – Winamp.**




Pierwszym programem komercyjnym, który można było za darmo ściągnąć z Internetu, był program **antywirusowy McAfee Scan.**

## CZYM TO SIĘ JE...

Idea freeware i shareware jest prosta, choć ryzykowna dla producenta. Taki program można przegrać sobie za darmo i testować go do woli! Jednak jeśli zamierzasz używać go do celów komercyjnych, wtedy musisz za niego zapłacić. Podobnie postępują ci producenci, którzy umieszczają na swoich serwerach wersje demonstracyjne, wersje próbne, a nawet pełne wersje swoich programów. Jednak tych ostatnich można używać jedynie przez pewien czas, np. 14 dni, później przestają się uruchamiać.

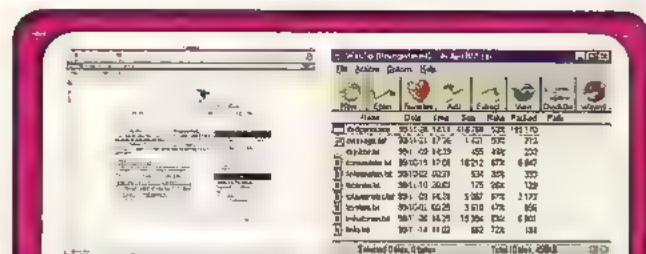
Czym różnią się między sobą te wersje? Wersja demonstracyjna (demo version, rolling demo) nie pozwala ci na żadne operacje w tym programie. Możesz tylko obejrzeć prezentację możliwości programu, który cię interesuje. Wersje demonstracyjne są dziś równie atrakcyjne jak zapowiedzi filmów: dynamiczny dźwięk i szybkie przedstawienie najlepszych możliwości produktu.

Wersja próbna (trial version, working version) to prawie pełna wersja programu. Pozbawiona jest jedynie kilku funkcji. Dzięki niej możesz sprawdzić, jakie są możliwości danej aplikacji.

Wersja ograniczona czasowo pozwala pracować na pełnym programie przez ustalony z góry czas (po którym program przestaje działać). Ograniczenie czasowe może być wprowadzone do programu (który przy każdym uruchomieniu informuje cię, ile jeszcze czasu zostało do końca okresu próbnego) lub do licencji, z którą zapoznajesz się przy przegrywaniu programu. W tym drugim przypadku producent liczy na to, że dotrzymasz słowa i przestaniesz używać programu – inaczej staniesz się po prostu piratem komputerowym.

Istnieją jeszcze programy komercyjne dostępne za darmo, które można przegrać i używać bez żadnych ograniczeń. Przykładem takiego programu jest Microsoft Internet Explorer czy **Netscape Communicator.** Także popularne programy do obsługi poczty elektronicznej należą do tej kategorii. Najczęściej są one elementem pakietu „przeglądarek". Oddzielnie możesz już spotkać wersje shareware (z wyjątkiem Pegasus Mail). Programy darmowe, dostępne w Internecie, z reguły nie mają drukowanej dokumentacji, a tylko pomoc czy przewodnik po programie (w postaci dokumentów WWW). Zaletą ich są stosunkowo częste uaktualnienia i łatwy dostęp – wystarczy znaleźć stronę internetową autora programu, a później co pewien czas ją sprawdzać. Można też wyszukać strony WWW, które oferują biblioteki oprogramowania, należącego do kategorii freeware lub shareware. **Polecamy szczególnie polską wersję serwisu Tucows** (tucows.icm.edu.pl).



*Pegasus Mail jest dostępny także w wersji na Maca!*

*WinZip świetnie nadaje się do tworzenia domowego archiwum*

## Co warto mieć

**freeware**

**■ Pegasus Mail 3.12c**
adres: **www.pmail.gen.nz**
Najlepszy darmowy program do obsługi poczty. Posiada wiele użytecznych funkcji dostępnych przeważnie jedynie w programach komercyjnych.

**■ WinAmp 2.6**
adres: **www.winamp.com**
Najnowsza wersja programu do odtwarzania plików muzycznych MP3. Oczywiście potrafi on również odgrywać muzykę zapisaną w innych popularnych formatach.

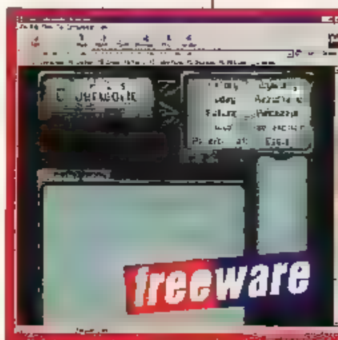
**■ Netscape Communicator 4.7**
adres: **www.netscape.com**
W tym popularnym pakiecie oprócz przeglądarki stron WWW, znajduje się również program do tworzenia stron WWW, czytania poczty i przeglądania list dyskusyjnych.

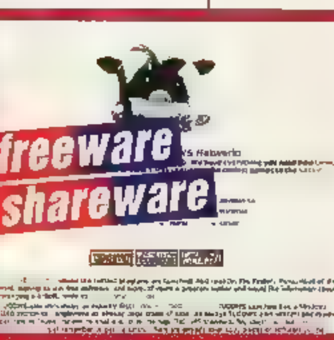
**shareware**

**■ Paint Shop Pro 6.02**
adres: **www.jasc.com**
Najlepszy graficzny program shareware. W domowych zastosowaniach doskonale zastąpi komercyjne programy, takie jak np. Adobe Photoshop.

**■ WinZip 7.0**
adres: **www.winzip.com**
Najpopularniejszy i jeden z najlepszych programów do kompresowania plików. Rozpoznaje wszystkie najważniejsze formaty „pakowania" danych.

**■ ACDSee 3.0**
adres: **www.acdsystems.com**
Doskonały program do przeglądania plików graficznych. Potrafi otworzyć wszystkie popularne typy plików, także animowane obrazki GIF. Warto ustawić go jako domyślną przeglądarkę.




Netscape pozwala nie tylko oglądać strony WWW, ale również je tworzyć

Ze stron TUCOWS można ściągnąć wiele przydatnych programów

## KIEDY NIE MA INTERNETU

Jeśli nie masz dostępu do Sieci lub dysponujesz jedynie wolnym modemem, pobranie oprogramowania z serwera może kosztować cię bardzo dużo czasu i pieniędzy. W takiej sytuacji możesz spróbować poszukać potrzebnego ci oprogramowania na płytach CD-ROM dołączanych do pism komputerowych. Nie licz jednak, że od razu dostaniesz to co chcesz, ani że umieszczone tam wersje będą najnowsze. Część producentów woli umieszczać nowości tylko w Sieci.

Tekst: Jacek „ZAQ" Gadzinowski

# Programy muzyczne dla PC

# Komponować każdy może...

**Wyobraź sobie, że właśnie rozpoczęła się u ciebie impreza. Jednak goście siedzą albo podpierają ściany. Wtedy podchodzisz do komputera, naciskasz ikonkę „play" i... pozytywne wibracje ogarniają cały dom. Goście bawią się świetnie i tylko ty wiesz, że wszystkie hity dzisiejszej imprezy zrobiłeś sam, w kilka godzin. Myślisz, że to niewykonalne? Nieprawda!**

W latach osiemdziesiątych muzyka techno opierała się na dwóch podstawowych instrumentach – automacie basowym Roland TB-303 oraz maszynce perkusyjnej Roland TR-909. Dzisiaj już się ich nie produkuje, jednak moda na dawne brzmienia powróciła. Właśnie dlatego, jak grzyby po deszczu, pojawiają się na rynku tzw. wirtualne analogi. Ale zamiast budować skomplikowane urządzenia – taniej, łatwiej i szybciej jest... stworzyć program komputerowy! Właśnie dlatego najsłynniejsze instrumenty muzyki elektronicznej odrodziły się np. w postaci ReBirtha.

Wirtualne analogi to skomplikowane instrumenty, mające naśladować brzmienie klasycznych syntezatorów analogowych. Tak naprawdę są to bardzo szybkie komputery, zaprojektowane tylko do tego celu. Pierwsze syntezatory analogowe powstały w uczelnianych laboratoriach amerykańskich uniwersytetów. Dopiero później podbiły serca muzyków. Od tego czasu zaczęła się ich oszałamiająca kariera i ewolucja. Oryginalne modele sprzed lat są teraz bardzo drogie, dlatego wiele firm proponuje instrumenty cyfrowe, naśladujące dźwięk pierwowzorów.




*Para srebrnych „trzysta trójek" odpowiedzialna jest za głębokie basy oraz inne gwiżdżące dźwięki*




*To perkusyjne maleństwo nawet umarłego postawi na nogi!*

## ReBirth. One

To uproszczona, co nie znaczy – mniej skomplikowana, wersja programu ReBirth 2. Sama instrukcja obsługi liczy ponad 200 stron!

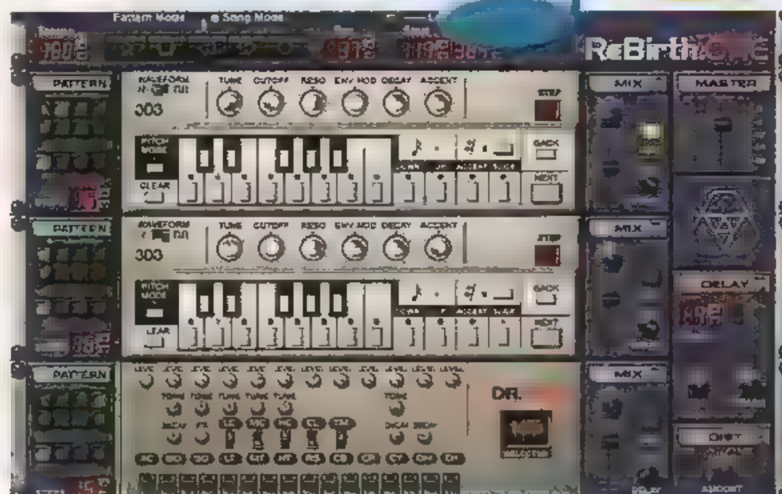
Zaczynając zabawę, przygotuj się na niespodziankę – firma Propellerhead oddaje ci do dyspozycji dwa automaty basowe i jeden perkusyjny. Wydawać by się mogło, że to bardzo mało, ale zmienisz zdanie po wysłuchaniu któregokolwiek z utworów demonstracyjnych. Aha – nie włączaj ich nocą. Jeśli mieszkasz w bloku, sąsiedzi do końca swoich dni nie zapomną ci świdrujących dźwięków „trzysta trójek" i wbijających się w mózg bębnów. Nie próbuj, uwierz na słowo! Popis możliwości tego maleństwa to naprawdę wstrząsające przeżycie.

Instrumenty zachowują się i funkcjonują jak oryginały.

Praca z ReBirthem dzieli się na dwa etapy: żmudne układanie paternów rytmicznych i fraz instrumentalnych oraz „podkręcanie" dźwięków już podczas gry przy użyciu gałek oraz wbudowanych efektów. To najprzyjemniejsze chwile – podkręcić głos do oporu i patrzeć jak drżą ściany pokoju, a szklanki rozsypują się na kawałki. Musisz tego spróbować!

Adresy:
www.propellerhead.com
www.steinberg.ne




*Centrum dowodzenia. Mnóstwo tu gałek i przycisków – bez instrukcji nie podchodź*

## Dance e-Jay2

Na pierwszy rzut oka Dance e-jay2 wygląda jak zabawka dla dzieci. Kolorowa szata graficzna sprawia, że z początku nie potraktujesz go serio. Jednak do czasu.

W pudełku otrzymujesz 2 płyty – program i dodatkową kolekcję dźwięków – oraz instrukcję, niestety w języku angielskim. Po zainstalowaniu programu uruchamia się swoisty samouczek, dzięki któremu poznasz możliwości e-Jay'a. Objaśnienia są tylko w języku angielskim, ale nie przejmuj się tym za bardzo – tworzenie muzyki przy użyciu tego produktu jest dziecinnie łatwe. Prostota jest największą zaletą programu! Już po kilkunastu minutach, nawet bez zaglądania do instrukcji, będziesz w stanie wykorzystać wszystkie jego możliwości. Jest ich całkiem sporo. Dodatkowo otrzymujesz do dyspozycji maszynkę perkusyjną oraz – by dodać dźwiękom smaczku – „skrzynkę" z efektami specjalnymi.

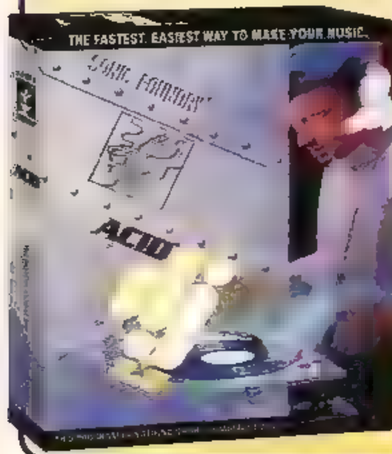
Budowanie utworu odbywa się na zasadzie „przeciągnij i upuść". Pętle dźwiękowe możesz ustawiać jak i gdzie chcesz, skracać je, a dzięki efektom specjalnym dodawać pogłosu, albo nawet zrobić chór robotów. Na pewno nie będziesz narzekał na mały wybór instrumentów. Na dołączonej płycie znajdziesz kilkaset dodatkowych! Jeśli i tego będzie ci mało, e-Jay pozwala nawet podłączyć do komputera mikrofon i nagrać twój głos. Czy to nie kuszące – zrobić własną piosenkę? Gotowy utwór możesz zachować jako plik dźwiękowy w formacie wave. Dzięki temu, po przekonwertowaniu na format MP3, będziesz miał się czym pochwalić znajomym z Internetu.

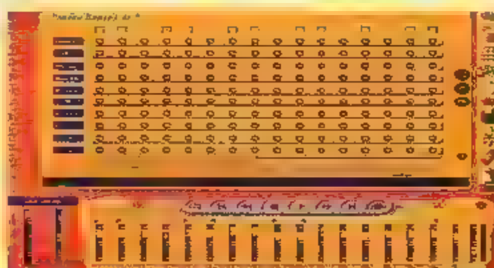


*Tak wygląda główne okno programu. Właśnie tu wybierasz instrumenty i układasz je na wirtualnych śladach. Do dyspozycji masz 16 ścieżek dla instrumentów i jedną perkusyjną*

Na zakończenie pożyteczna rada: jeśli chcesz poeksperymentować, spróbuj wykorzystać nagrane w formacie wav dźwięki lub kawałki piosenek dostępne w programie. Kto wie, co z tego wyjdzie?

**Adres: www.fasttrack.co.uk**



*Automat perkusyjny na pewno nie jest doskonały, jednak do twoich potrzeb będzie idealny*



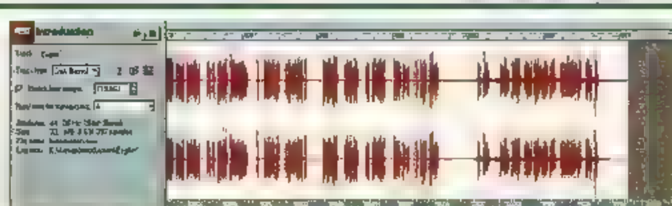
*Wygląda niewinnie? To urządzenie do efektów specjalnych potrafi zdziałać naprawdę wiele*

## ACID

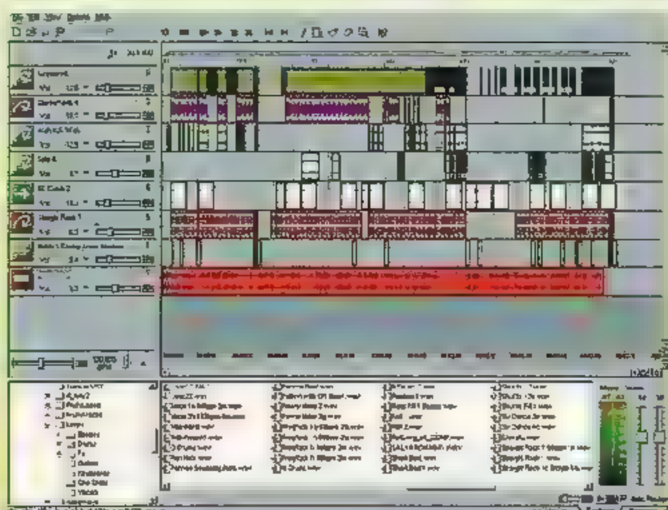
Firma Sonic Foundry tworzy całkiem „dorosłe" programy do obróbki dźwięku. ACID przeznaczony jest jednak dla mniej wtajemniczonych. Swoją popularność zawdzięcza dwóm cechom – prostocie i ogromnym możliwościom.

ACID wygląda jak szara myszka. Brak mu kolorów e-jay'a, ale – jak później zobaczysz – tylko na tym skorzystasz.

W głównym oknie widzisz zapis graficzny dźwięków, z których zbudowany jest utwór. Tutaj także dokonuje się edycji. Poszczególne dźwięki możesz kopiować, skracać oraz zmieniać ich tonację. Do tego służy zestaw narzędzi, których ikonki widnieją na górnym pasku. Aby się we wszystkim połapać, pomocna będzie instrukcja. Tam znajdziesz wiele pożytecznych rad, które znakomicie ułatwią pracę z ACIDem. Dolne okno, w zależności od wybranej zakładki, służy do przesłuchiwania dźwięków, dołączania ich do utworu lub ustawiania ich właściwości i dokonywania zmian tempa i głośności całej piosenki.



*Tym razem w dolnym oknie widzisz właściwości pliku*

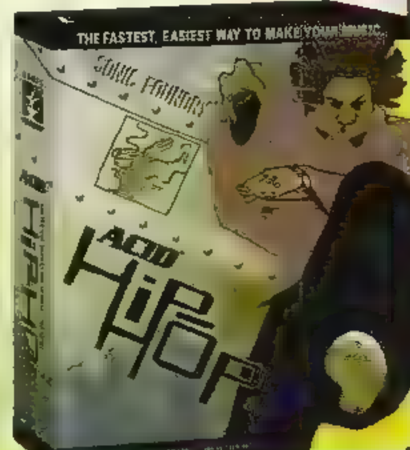


*Tak wygląda ACID. Pod tą skromną powłoką kryje ogromne możliwości. Czerwona ścieżka to głos lektora. Zaraz się nim zabawimy!*

ACID nie posiada ograniczeń liczby ścieżek audio, warto jednak od czasu do czasu zerknąć na sam dół ekranu. Znajdziesz tam informację, jaka część pamięci komputera zajęta jest przez program. Powinieneś pamiętać, że zabawa z dźwiękiem jest strasznie pamięciożerna i w pewnym momencie komputer może po prostu odmówić współpracy.

Jak brzmi ACID? Tak, jak chcesz! Jego zaletą jest możliwość korzystania z plików wav i aiff. Dzięki temu nie musisz przejmować się, że zabraknie ci muzycznych inspiracji. Z drugiej strony, na dołączonej płycie znajdziesz prawie 1000 pętli i instrumentów! W zależności od wersji programu są one w stylach dance, rock i hip-hop. Te możliwości powinny zapewnić ci wyśmienitą zabawę na dłuuuugi czas.

**Adres:**
**www.sonicfoundry.com**
**www.ACIDplanet.com**




Tekst: Allen Factory

# FUN

# 5 gier – niespodzianek

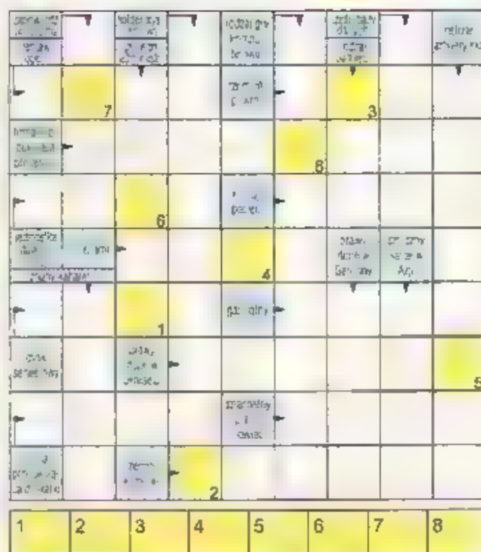
Nasz rozrywkowy dział zmienia się zgodnie z Waszymi prośbami. Od tego numeru będziemy publikowali komiks, który mamy nadzieję spodoba się Wam. Bawcie się dobrze! Jeżeli poprawnie rozwiążecie przynajmniej jedną krzyżówkę i wyślecie do nas rozwiązanie, być może wygracie jedną z gier-niespodzianek. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 13 IV 2000 przyślą kartki pocztowe z rozwiązaniem oraz kuponem ze strony 62. Nasz adres: CLICK!, Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa

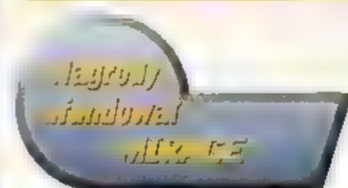
## KONKURS DLA UWAŻNYCH

Przeczytaj uważnie CLICKA! i odpowiedz na poniższe pytania. Wśród osób, które udzielą prawidłowych odpowiedzi i prześlą je na kartce pocztowej na nasz adres rozlosujemy nagrody! Na odpowiedzi czekamy do 13 IV 2000. Nie zapomnij o kuponie ze s. 62!

1. Jak nazywa się najnowsza konsola firmy Microsoft?
2. Podaj nazwę tajnego kodu potrzebnego do użycia karty bankomatowej.
3. Jak nazywa się firma produkująca komputery używane do tworzenia efektów specjalnych w filmach?
4. Wymień 2 sposoby (poza połączeniem telefonicznym) dostępu do Internetu.
5. Co to jest shareware?
6. Jak się nazywa najszybszy procesor produkowany przez firmę AMD?
7. Kiedy ukaże się następny numer CLICKA?

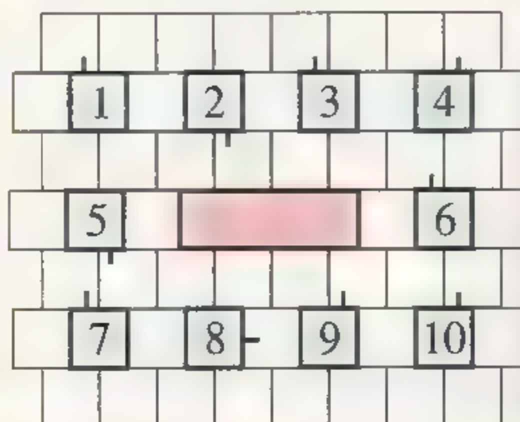
## PANORAMA 9X9





## WIRÓWKA Z GRĄ

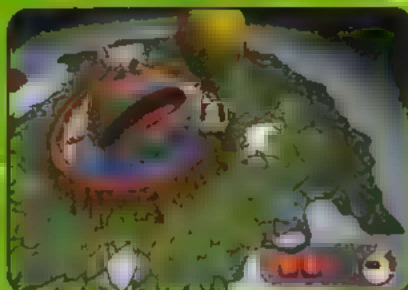
1) kolory dostępne w programie;
2) powłoka użytkownika Windows;
3) obsługiwany przez serwer;
4) ustawienia użytkownika;
5) obraz bitmapowy;
6) katalog;
7) ... kalkulacyjny;
8) łamie zabezpieczenia;
9) w edytorze na dole strony;
10) jeden z klawiszy na klawiaturze.

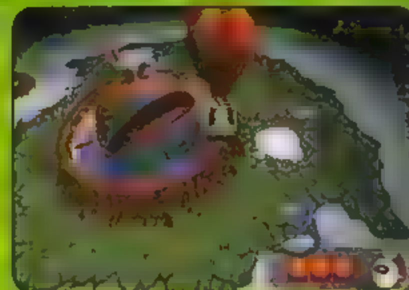


## Znajdź różnice

Obejrzyj uważnie obrazki po prawej stronie. Na pierwszy rzut oka wyglądają tak samo, ale to nieprawda! Różnią się dokładnie sześcioma szczegółami. Czy potrafisz wskazać różnice? Spróbuj – życzymy powodzenia!

Rozwiązanie zagadki znajdziesz na stronie 61.





## CLICKERS I JEGO PRZYJACIELE! ODC. I - DUKE NUKEM

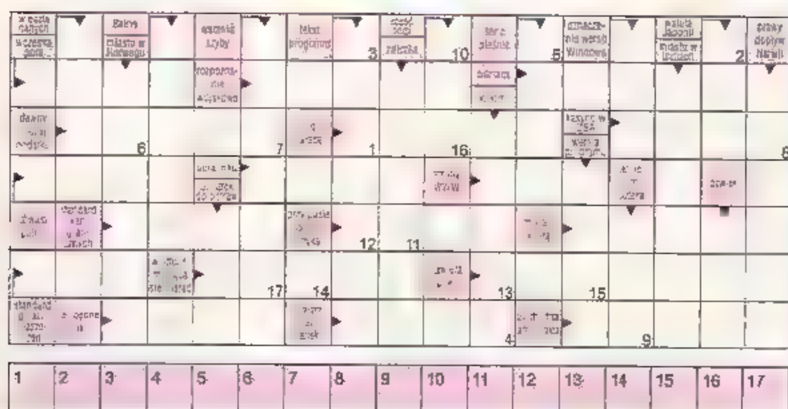








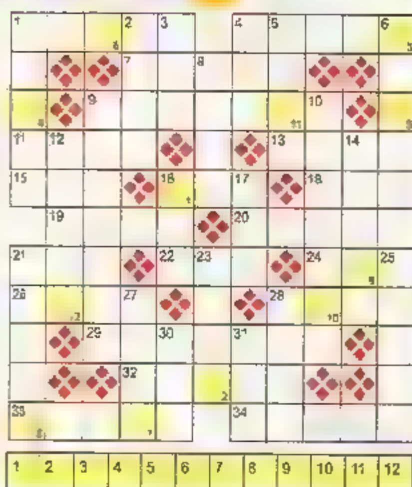
## PANORAMA - GIGANT



## KRZYŻÓWKA TEMATYCZNA

**POZIOMO:** 1) na karku; 4) cement z wodą i kruszywem; 7) miasto w zach. Turcji; 9) jednostka alokacji; 11) litera w tablicy; 13) zwój materiału; 15) cyfrowy system zapisu dźwięku; 16) ...Tse Tung; 18) rodzaj napędu dyskietek; 19) ... danych; 20) rudel; 21) przyprawa; 22) typ karty graficznej; 24) duża drapieżna ryba; 26) grecki bóg miłości; 28) język opisu stron WWW; 29) program do zrzutów ekranowych; 32) czcionka komputerowa; 33) kleks; 34) pożywny napój.

**PIONOWO:** 1) świst; 2) z rodziny psów; 3) Cyganka z „Chaty za wsią"; 4) jednostka informacji; 5) Hades; 6) polecenie; 8) nabożeństwo liturgiczne; 9) do przechowywania plików; 10) podstawowa baza Windows; 12) rekrutacja; 14) dawny alarm; 16) ... Intosh; 17) cięty owad; 21) program instalacyjny; 23) pustynia w Mongolii; 25) coś z nabiału; 27) odmiana pamięci RAM; 28) mała Helena; 30) gatunek papugi; 31) rozszerzenie pliku zapasowego.



## DUNGEON KEEPER 2



**Tym razem masz okazję sprawdzić swoją wiedzę na temat przebojowego DUNGEON KEEPERA 2!**

**1. Która z istot nie występuje w DK2?**
a. mucha zwiadowca
b. czarnoksiężnik malkowiec
c. gigantyczny karaluch

**2. Jakie przeszkody można spotkać w Podziemiach?**
a. gorącą ognistą lawę
b. grupę tanek Rogatego Rozpruwacza
c. złoża miedzi i brylantów

**3. Do jakiego aktora podobny jest Rozpruwacz?**
a. Leonarda DiCaprio po długim opalaniu się w filmie „Plaża"
b. Brada Pitta w filmie „Titanic"
c. Bruce Willisa w rozgrzanej „Szklanej Pułapce 6 i pół"

**4. Gdzie najlepiej wybudować bibliotekę w DK2?**
a. w pobliżu siłowni z mnóstwem istot
b. na największym oddziale
c. w DK2 nie ma biblioteki, ale jest kino!

**5. Co to jest Serce Podziemi?**
a. ulubione danie Rogatego Rozpruwacza
b. najważniejsze miejsce w Podziemiach
c. klejnot, który dostał Strażnik

**6. Które z określeń Rozpruwacza jest prawdziwe?**
a. nie je
b. nie pije
c. chodzi i pije

**7. O co w tej grze właściwie chodzi?**
a. a kto to wie?
b. trzeba dostać pół księżniczki i rękę króla
c. o to, co zwykle: o pieniądze i władzę!

Rozwiązanie zagadek:
Co wiesz o...: 1C, 2A, 3A, 4B, 5B, 6C, 7C
Zagadka logiczna: klawiatura, dyskietka, monitor, drukarka

## ZAGADKA LOGICZNA

ALA KWITURA
TED IKSYKA
TOM RINO
UKA DARRK

Przyjrzyj się uważnie podanym obok imionom i nazwiskom. Kiedy odpowiednio przestawisz w nich litery otrzymasz nazwy przedmiotów związanych z komputerami. Czy potrafisz odgadnąć jakie to przedmioty?

Rozwiązanie znajdziesz na stronie 53











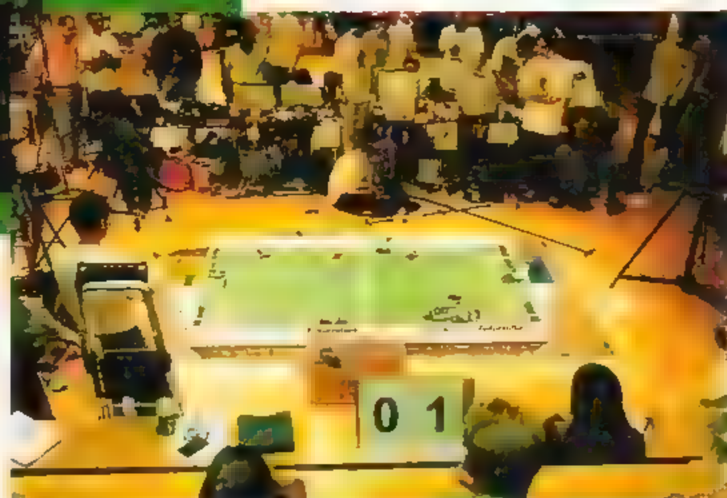

EXTRA

*O! Co my tutaj mamy ciekawego? Piłkę? Kulę?*

# Cybernetyczne

## czyli psia piłka nożna

*Proszę popatrzeć Oto mój nowy zawodnik. Za rok sprzedam go do Manchester United*




*Takie zawody to bardzo poważna sprawa. Boisko, trenerzy, sędziowie, informatycy, konstruktorzy... Aha... i zawodnicy*

**Istnieją rzeczy na niebie i ziemi, o jakich się nie śniło filozofom. To stare powiedzenie nadal jest niezwykle aktualne. Na przykład taka piłka nożna. Pierwsze skojarzenie to dwudziestu dwóch zawodników biegających po trawie i kopiących okrągłą piłkę, a czasami siebie nawzajem. Okazuje się jednak, że nie tylko ludzie grywają w futbol!**

*Wszystkie rezultaty były od razu uwzględniane na tabeli wyników*

Trzy lata temu po raz pierwszy odbyły się mistrzostwa świata w piłce nożnej robotów. Od tego czasu ta impreza jest urządzana co roku. Ostatnie mistrzostwa miały swoje miejsce w Sztokholmie. Zjechały na nie grupy informatyków, konstruktorów i innych zapaleńców z całego świata. Każda taka grupa mogła zgłosić swoje roboty do zawodów. Przygotowano cztery rodzaje rozgrywek, zależnie od rodzaju robotów. Osobno mogły występować małe maszyny, osobno średnie. Jednak najdziwniejsza kategoria to symulacja, gdzie nie pojawiły się roboty, lecz programy komputerowe. Na ostatnich mistrzostwach po raz pierwszy wprowadzono również ligę AIBO, w której wystąpiły niewielkie roboty przypominające psy. Ich producentem jest znana firma Sony. **Wszystkie zawody łączy jedna zasada: żaden robot nie może być sterowany z zewnątrz, lecz musi być samodzielny.**

Mogłoby się wydawać, że to tylko zabawa. Panowie, którzy najwyraźniej nie wiedzą co zrobić z wolnym czasem, wymyślili sobie nową grę. **Tymczasem zawody nie zostały stworzone dla zabawy, lecz w celu przetestowania nowych rozwiązań technologicznych.** Podczas gry roboty są dokładnie obserwowane, gdyż właśnie wtedy wychodzi na jaw, z czym mają duże trudności oraz w jakich sytuacjach nie potrafią sobie w ogóle dać rady. Lepiej przecież, żeby zawiódł robot grający w piłkę, niż ten biorący udział





*Trzeba będzie się jednak temu lepiej przyjrzeć. Być może to po prostu jest...*



*Pomarańczka! To na pewno jest pomarańczka! Zamiast ją turlać, można ją wziąć na roboci ząb*

# pieski



*A tak wygląda [illegible] zawodników przed zawodami. Trzeba zająć się każdą śrubką*



*Każdy z konstruktorów i informatyków podchodzi do swoich zawodników bardzo poważnie*



*Trzeba przyznać, że ten zawodnik prezentuje się mało poważnie*

w akcji policyjnej czy przeprowadzający skomplikowaną operację neurochirurgiczną. Piłka nożna to sport doskonale nadający się do testowania, gdyż nigdy nie można tu przewidzieć sytuacji, jaka będzie miała miejsce za chwilę. Roboty muszą więc same stworzyć jak najlepsze rozwiązanie, w jak najkrótszym czasie. Cel jest prosty, nie dopuścić do straty bramki i strzelić gola przeciwnikowi.

Dla ludzi futbol to czysta przyjemność, ale roboty odbierają otoczenie w inny sposób. Za oczy służą im kamery i interpretacja przesyłanych sygnałów – dla ludzi prosta – u robotów jest bardzo skomplikowana. Czy to, co właśnie przesuwa się pół metra z przodu, to piłka, czy może przeciwnik? **Piłkę należy kopnąć, oponenta niekoniecznie. Do tego dochodzą kłopoty z rozróżnieniem obcej bramki od własnej (obie wyglądają podobnie).** Podczas gry w piłkę pojawia się naprawdę wiele sytuacji sprawiających robotom kłopoty. Jednak każde problematyczne zdarzenie pozwala na ulepszenie oprogramowania sterującego, a więc i robotów.

Najwięcej problemów sprawiły AIBO po raz pierwszy startujące w rozgrywkach. Sony udostępniła swoje inteligentne pieski do zawodów, ale ich sterowanie musiało zostać gruntownie zmodernizowane. Większość grup otrzymała AIBO zaledwie na dwa miesiące przed zawodami. W tak krótkim czasie trudno jest się zapoznać z oprogramowaniem i wprowadzić do niego poprawki. Bardzo często trafienie w piłkę było sprawą raczej przypadku niż zdolności robota. Wiele drużyn pracowało nad udoskonaleniem programów w nocy, tylko po to, żeby rankiem przekonać się, że w zasadzie nic się nie poprawiło. Roboty zajmowały się wszystkim, oprócz zdobywania bramek (skąd my to znamy...).

**Organizatorzy mistrzostw marzą o tym, żeby w roku 2050 móc wystawić drużynę robotów w prawdziwych mistrzostwach świata.** Być może dwunożne roboty pojawią się za dwa lata, gdyż taki prototyp został już stworzony przez Japończyków. Niestety, na razie nie umie on wiele więcej, niż poruszać się do przodu i zatrzymywać. Zanim stanie się w pełni funkcjonalny, minie sporo czasu. Cierpliwość to jednak przydatna cecha...

*Tekst: Christiane Strobel, Zdjęcia: Klaus Börner*

## Rodzaje gier

### MAŁE ROBOTY



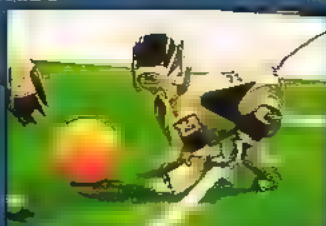
Zawodnicy nie mogą mieć więcej niż 15 cm wysokości. W drużynie występuje do pięciu robotów. Gra trwa 2 x 10 minut. Boisko ma rozmiary stołu do ping-ponga, a piłka – wielkość piłeczki golfowej. Wszystkie roboty danej drużyny otrzymują informacje od jednego centralnego komputera.

### ŚREDNIE ROBOTY



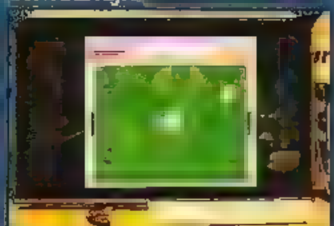

Wysokość robotów nie może przekroczyć 50 cm. Boisko ma wymiary 9 x 5 m i do gry używa się piłki halowej. Na boisku nie może być więcej niż pięciu zawodników jednej drużyny, a każdy z nich jest wyposażony we własną kamerę i komputer sterujący. Czas trwania gry: 20 minut.

### AIBO



W każdej drużynie występują po trzy pieski. Ich wymiary są zawsze takie same, gdyż wszystkie produkuje Sony. Roboty różnią się od siebie jedynie programami sterującymi, modyfikowanymi przez „trenerów". Boisko jest wielkości 2,8 x 1,8 m, a mecz trwa 2 x 10 minut.

### SYMULACJA



W drużynie występuje jedenastu zawodników, a każdy z nich to samodzielny program. Wszystko rozgrywa się na ekranie komputera, na którym gracze są widoczni jako punkty, a plac gry to symulacja prawdziwego, pełnowymiarowego boiska. Jedynie czas uległ skróceniu i wynosi 10 minut.

# WIRTUALNI PUPILE

**Komputer to dla większości osób narzędzie pracy, albo sprzęt, na którym można pograć w ulubione gry. A gdyby tak twój PC stał się np. wirtualnym domem dla Kubusia, Pikusia lub Mruczka?**

**AKCJA!**

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT! możecie wygrać gry DOGZ, CATZ, BABIEZ. Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 12 IV 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 62 i odpowiedzią na pytanie: Kto pomoże ci zająć się maluchami?

Wirtualne maluchy możesz sprowadzić na swój komputer dzięki programom firmy Mindscape: CATZ, DOGZ i BABIEZ. Przypominają one nieco Tamagotchi, ale są o wiele bardziej złożone i nie nudzą się tak szybko. **Mindscape od lat specjalizuje się bowiem w tworzeniu wirtualnych istot, które mogą zamieszkać w komputerze.** Najbardziej skomplikowanym produktem są oczywiście CREATURES (opisywane w CLICK 04), ale i inne programy mogą przynieść wiele radości.

Zasady zabawy są proste. Na początku musisz się zdecydować, kto ma zamieszkać na twoim komputerze: niemowlak (BABIEZ), kot (CATZ), czy pies (DOGZ). Potem czeka cię najtrudniejszy moment, trzeba się bowiem zdecydować na wybranie jednego z dostępnych w programie pupili. Nie jest to proste, bo wszystkie bobasy, pieski oraz kotki są prześliczne i trudno zdecydować się na jednego z nich. Ponadto zestaw z programu można zwiększyć o dodatkowe istotki, które dostępne są na stronie internetowej. Można się wprawdzie opiekować wieloma niemowlakami, ale nawet jeden i tak przysparza wiele pracy. Oczywiście w każdej chwili możesz przyjąć nowego wychowanka i przestać zajmować się poprzednim. Producenci gry rozwiązali tę sytuację prawie bezstresowo. Jeżeli znudzi ci się bobas, to nie wysyłasz go do kosza, ale do domku babci, która na pewno świetnie się nim zajmie.



*Pupile nie powinny żywić się samym powietrzem. Najlepiej dostarczyć im pełnowartościowy pokarm*



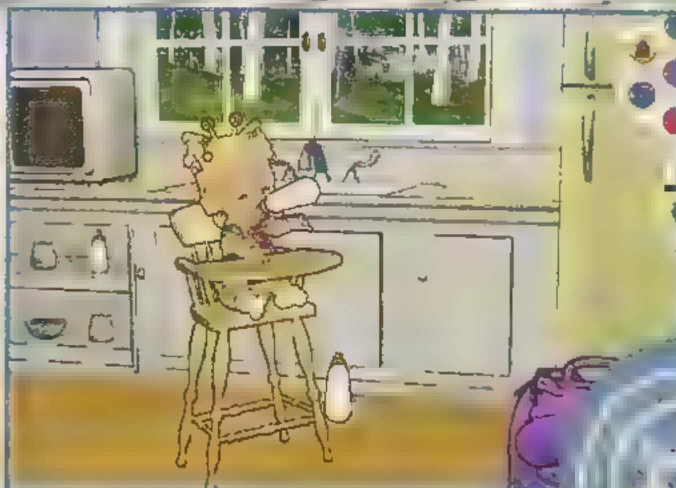
**Później zaczyna się proza życia. Maluchy wymagają bowiem sporo uwagi.** Trzeba je karmić i ubierać (nawet zwierzątka mają przygotowany pokaźny zestaw ubranek). Najważniejsze jest jednak dbanie o to, żeby maluchy się nie nudziły. Chyba każdy wie, że nawet najbardziej sympatyczny, ale zniecierpliwiony milusiński, może zmienić się w potworka. Dlatego też trzeba umiejętnie korzystać ze sporego zestawu różnych zabawek, które skrzeczą, piszczą, turlają się i spełniają jedną podstawową zasadę: chociaż na kilka minut potrafią przykuć uwagę maluchów. Nie jest to jednak takie łatwe: nie wystarczy bowiem dać pupilom zabawkę, trzeba jeszcze ich nią zainteresować. Potem



*Kotek na pewno nie będzie miał problemów z zaśnięciem*



*Maluszki z prawdziwą przyjemnością wykąpią się w pachnącej wodzie*



*Niemowlaki rosną jak na drożdżach. I nie potrzebują specjalnych odżywek – wystarczy im tylko pokarm z butelek*



*Zabawa, to zabawa. Wystarczy, że delikatnie ułożysz malucha na zjeżdżalni, a dalej sam da sobie radę*

przychodzi czas na karmienie, również wymagające cierpliwości. Oczywiste jest, że niemowlaka nie tak łatwo namówić do zjedzenia czegokolwiek, ale i mały psiak woli bawić się miską, niż skorzystać z jej zawartości. A wiadomo przecież, że kto nie je, ten długo nie żyje.

**Zabawa, chociaż na pierwszy rzut oka prosta, szybko wciąga. Zwłaszcza, że małe istotki są naprawdę rozkoszne.** Widać, że twórcy programu spędzili wiele godzin na podglądaniu zachowania żywych stworzeń. Przykładowo koty zachowują się bardzo naturalnie, ostrzą pazurki na drążku, ugniatają podłoże (charakterystyczne dla małych kociaków), czy mruczą zadowolone, kiedy głaszcze się je po grzbiecie.

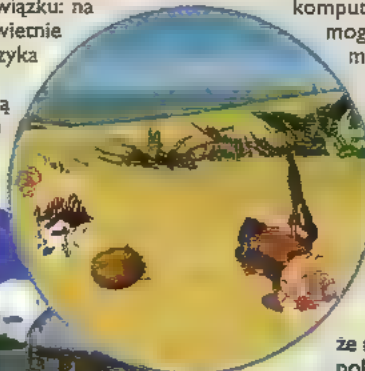
*Gratulacje! Właśnie zostałeś rodzicem Kubusia!*

Zabawa nie staje się nudna także dlatego, że do dyspozycji masz wiele różnych scenerii i charakterystycznych dla nich przedmiotów. O ile więc maluchy najlepiej czują się w domu, to zwierzęta mogą podróżować zarówno na Dziki Zachód, jak i na Tajemniczy Wschód.

Jak wiadomo, rozkoszne maluchy prędzej czy później wyrastają na mniej lub bardziej sympatycznych dorosłych. Ale nie ma się co martwić. Kiedy spotkają się dwa psy (lub kotki) płci odmiennej, mogą z tego związku urodzić się dzieci. Oczywiście ty także masz szansę wpłynąć na powodzenie tego związku: na miłosny nastrój świetnie wpływa np. muzyka z pozytywki.

Dużą atrakcją jest to, że sam możesz tworzyć otoczenie, w którym będą bawiły się zwierzątka. Twoi ulubieńcy mogą również reagować na proste komendy wydawane przez ciebie, a to dzięki specjalnemu systemowi rozpoznawania głosu (mikrofony są dołączone bezpłatnie do BABIEZ i CATZ).

Pupile mogą także pełnić jedną poważną rolę: strzec twojego komputera. Otóż mogą stać się motywem wygaszacza ekranu – kiedy przez określony czas nie używasz komputera, na ekranie zaczynają buszować maluchy.



*Możesz skorzystać z kilku różnych barwnych scenerii*

**Szkoda tylko, że nie pojawiła się polska wersja programu, bo na pewno pozwoliłoby to bawić się także młodszym graczom, dla których ciągle jeszcze brakuje dobrych i inteligentnych programów.** Jednak także starsi gracze mogą od czasu do czasu oderwać się od swoich zajęć, żeby pobawić się z wirtualnymi milusińskimi. To przecież prawdziwa przyjemność: masz przyjaciela, który na ciebie wiernie czeka, a do tego nie musisz wychodzić z nim np. na spacery w mroźną zimę.



*Pieski i kotki mogą zażywać ruchu na świeżym powietrzu. To na pewno dobrze im zrobi na kondycję*



*Urocze zwierzątka można ustroić w piękne ubranka, prezentujące różne style mody*



*W pewnym wieku trzeba zacząć edukację potomstwa. Najlepsze są do tego celu plastikowe książeczki*

PC — A

## Dogz / Catz / Babiez

3 Wychowawcze Gry

69 zł — Mindsc. / Play It — 1 gracz

Min: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD Zal: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD

Grafika — Dźwięk — Frajda 5

Bardzo ciekawy pomysł, dobre wykonanie, wciągające na długi czas

Brak polskiej wersji programu

Jeżeli chcesz trochę ożywić swój komputer, koniecznie kup jeden z tych programów!

5

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina

# MAGICZNA KARTA

**Jeszcze kilkanaście lat temu przeciętny mieszkaniec Polski mógł oglądać karty płatnicze najwyżej w amerykańskich filmach. Dziś nie wyobrażamy sobie bez nich życia**

### PLUSY I MINUSY KART KREDYTOWYCH

Wszechstronność kart kredytowych i możliwość korzystania z nich na całym świecie zawdzięczasz umowom zawartym przez banki. Ponieważ wszystkie transakcje rozliczane są w twoim miejscu zamieszkania jadąc za granicę nie musisz wymieniać pieniędzy na obcą walutę. Korzystając z karty, zapłacisz po powrocie za wszystko w złotówkach. Kartę możesz wykorzystać też przy zakupach przez Internet. To chyba największe zalety „plastikowego pieniądza".

Korzystanie z karty może wiązać się też z pewnym niebezpieczeństwem. Jedynym zabezpieczeniem transakcji internetowych i bankomatowych jest numer PIN. Jest to – tylko tobie znany – 4-cyfrowy numer (elektroniczny podpis). Bardzo ważne jest, abyś znał go tylko ty! Dlatego też tak duże wątpliwości budzi przesyłanie Siecią tego numeru – każdy może go podejrzeć! Również w wypadku zagubienia lub kradzieży karty, jak najszybciej powinieneś poinformować o tym fakcie bank. Karta zostanie wtedy zablokowana i już nikt nieupoważniony nie będzie mógł z niej skorzystać

Właśnie w Ameryce w 1914 roku pojawiły się karty rozliczeniowe – dalecy przodkowie obecnych kart płatniczych. **Ówczesne karty wykonane były nie z plastiku, lecz z metalu. Wystawiały je pojedyncze firmy lub domy handlowe i tylko w ich placówkach można było z nich korzystać.** O ogólnoświatowym zasięgu, bankomatach i całej obecnej infrastrukturze elektronicznej można było jedynie pomarzyć. Czas jednak szybko płynął, zaczęły pojawiać się karty bankowe, umożliwiające pobieranie gotówki, a później także robienie zakupów, w całych Stanach Zjednoczonych. Najszybszy rozwój kart kredytowych przypadł na lata 60-te. Wtedy właśnie powstały dwie organizacje – obecnie największe potęgi tego rynku – Visa i MasterCard. Liczba użytkowników kart kredytowych stale rosła i już wkrótce większość transakcji w USA była przeprowadzana z ich udziałem.

### JAK TO DZIAŁA?

Jednym z głównych przeznaczeń kart kredytowych jest dokonywanie przy ich użyciu bezgotówkowych transakcji w sklepach i punktach usługowych. Są dwa sposoby przeprowadzania takich operacji. Metoda tradycyjna, tzw. off-line, polega na tym, że przy pomocy specjalnego urządzenia, zwanego imprinterem, na dowodzie sprzedaży odbijane są dane, wytłoczone na karcie. Metoda ta jest coraz rzadziej stosowana, ale nadal można się z nią spotkać, np. w niektórych taksówkach lub mniejszych sklepach. Po upływie określonego czasu sprzedawca – po przedstawieniu w banku dowodu sprzedaży z danymi z twojej karty – otrzymuje przelew stosownej sumy. W taki sposób można płacić właśnie kartami Visa lub

## TAJEMNICE PLASTIKOWEGO PIENIĄDZA




*Oznaczenie organizacji wydającej kartę, albo – przy kartach funcjonujących lokalnie – znak banku wydającego*

*Numer karty. Jest on wytłoczony, dzięki czemu możliwe jest odbicie numeru karty na rachunku lub paragonie*

*Data wydania oraz ważności karty. Zwykle karty są ważne przez 1 rok*

# JAK POSKROMIĆ BANKOMAT?



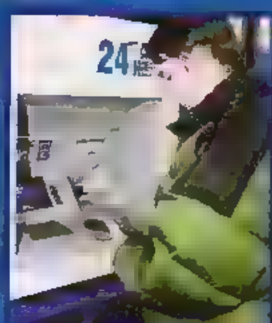
**KROK PIERWSZY**

*Włóż do bankomatu swoją kartę. Następnie wpisz na klawiaturze swój numer PIN. Teraz maszyna sprawdzi, czy twoja karta nie jest zablokowana przez bank i czy podałeś dobry kod.*



**KROK DRUGI**

*Podaj, jaką sumę chcesz wypłacić. Bankomat połączy się z bankiem i sprawdzi, czy możesz wybrać tyle pieniędzy. Najmniejszą kwotą jest zazwyczaj 50 złotych, największą około 1500 zł.*



**KROK TRZECI**

*Zabierz pieniądze i pokwitowanie wypłaty. Nie zapomnij o swojej karcie! Zazwyczaj masz około 30 sekund na zabranie swoich rzeczy, później maszyna zabierze ci kartę i pieniądze.*

MasterCard. Druga metoda, tzw. on-line, wymaga zainstalowania odpowiedniego terminalu. Kiedy umieścisz w nim kartę, odczyta on z paska magnetycznego dane właściciela i automatycznie połączy się z bankiem, sprawdzając twoją wiarygodność finansową. Po potwierdzeniu transakcji, pozostaje ci tylko podpisać rachunek i odebrać zakupiony towar. Wszelkie formalności finansowe, związane z przelewem, zostaną wykonane automatycznie. Niektóre karty, np. Maestro czy Visa Electron, można wykorzystywać wyłącznie do transakcji on-line.

Dzięki takim zaletom kart, jak wygoda, prostota obsługi oraz powiększającej się sieci bankomatów i sklepów, akceptujących ten sposób płacenia, plastikowy pieniądz staje się coraz bardziej popularny. **Niektórzy uważają nawet, że tak jak kiedyś towary wymienne zastąpione zostały przez monety, tak używane obecnie banknoty, wyparte zostaną w przyszłości przez karty.**

## POLSKA KARTA?

Karty płatnicze, wbrew pozorom, są obecne w Polsce już od ponad 30 lat! W 1968 roku Przedsiębiorstwo Państwowe Orbis podpisało pierwszą umowę, umożliwiającą cudzoziemcom rozliczanie się za pomocą legitymacji kredytowych (tak nazwano karty kredytowe), m in w PLL LOT oraz w kilku największych restauracjach i hotelach. Pod koniec lat 80-tych w całym kraju takich placówek było już około 400. Aby usprawnić obsługę coraz większej liczby klientów, na początku lat 90 Orbis powołał do życia oddzielną spółkę – PolCard. Jest to do dzisiaj jedna z najważniejszych firm, zajmujących się obsługą kart płatniczych. W tym samym czasie grupa rodzimych banków uzyskała prawo do wydawania kart Visa. Pierwsza, wyłącznie polska karta kredytowa, Expres M, pojawiła się w 1993 roku. Przez trzy lata obecności na rynku zdobyła ponad 25 tys. użytkowników. Po kilku latach na naszym rynku najbardziej popularne stały się dwa systemy kart: Visa i MasterCard oraz ich odpowiedniki przeznaczone wyłącznie do transakcji on-line. Obecnie takie karty wydaje prawie każdy polski bank.

## PIENIĄDZE ZE ŚCIANY...

Liczba bankomatów wzrasta z roku na rok. **Ich główną zaletą jest to, że umożliwiają szybki dostęp do funduszy, niezależnie od pory dnia i nocy.** Na ich popularność wpływa także stosunkowo prosta budowa. Bankomat jest połączeniem sejfu z podajnikiem banknotów i komputerem, obsługującym klienta. Po włożeniu karty i odczytaniu danych, zawierających informację o tobie i o banku, w którym posiadasz konto, proszony jesteś o podanie numeru PIN. Pełni on rolę elektronicznego podpisu, niezbędnego do korzystania z karty. Dzięki niemu, w przypadku np. kradzieży karty, pobranie pieniędzy będzie znacznie utrudnione. Właśnie dlatego noszenie zapisanego numeru PIN razem z kartą nie jest najlepszym pomysłem – najlepiej nauczyć się go na pamięć! Po zakończeniu procesu identyfikacji, wybierasz potrzebną ci sumę. Kolejnym etapem jest sprawdzenie, poprzez łącza telekomunikacyjne, czy twój bank zgadza się na wydanie gotówki tej wysokości. W przypadku pozytywnej odpowiedzi, bankomat odlicza żądaną kwotę ze specjalnych kasetek, które zawierają posegregowane banknoty. Teraz już możesz odebrać swoje pieniądze. W taki właśnie sposób fundusze trafiają do twojego portfela. Cała operacja nie trwa dłużej niż kilkadziesiąt sekund. Jeśli nie posiadasz odpowiedniej kwoty na koncie, lub z innych przyczyn bank zablokuje transakcję, zostaniesz o tym poinformowany i bankomat zwróci ci kartę, oczywiście bez realizacji wypłaty. W przypadku próby posłużenia się skradzioną kartą, istnieje możliwość zatrzymania jej w bankomacie. Tak stanie się np. po trzykrotnym wprowadzaniu niewłaściwego numeru PIN.

## CO BANKOMAT MA W ŚRODKU?

***Sercem bankomatu jest zwykły PC (i to wcale nie najszybszy). Z dodatkowych akcesoriów posiada on specjalny czytnik kart magnetycznych oraz modem. Klawiatura została ograniczona tylko do klawiszy numerycznych (cyfr) oraz kilku przycisków funkcyjnych. Monitor maszyny zabezpieczony jest mocną, pancerną szybą. Pracą bankomatu steruje specjalny program. To on odpowiada za obsługę wszystkich operacji (wpłat, wypłat czy np. zakładania lokat terminowych) oraz pobieranie banknotów z pancernej kasetki wewnątrz bankomatu. Podczas tych działań komputer komunikuje się poprzez modem z centralą banku i wysyła dane, dotyczące przeprowadzanej operacji.***




CITIPHONE 24-GODZINNA OBSŁUGA KLIENTA 0-800-22-2484

*Numer kontaktowy do banku. Zapisz go sobie na kartce lub zapamiętaj. W razie zgubienia karty od razu zadzwoń do banku!*

*Pasek magnetyczny – zapisane są na nim wszystkie dane o karcie i jej właścicielu*

Z ZAGRANICY 48-22-692-2484

AUTHORIZED SIGNATURE

*Miejsce na podpis właściciela. Płacąc kartą w sklepie, musisz podpisać się na rachunku lub paragonie w taki sam sposób, jak na karcie*

CITIPHONE - 24-HOUR CUSTOMER SERVICE 0-800-22-2484. OVERSEAS 48-22-692-2484

CITIBANK

PLUS

## INFO

### RODZAJE KART

Na świecie używa się wielu rodzajów kart bankomatowych, wydawanych przez różne towarzystwa finansowe (np. VISA, MASTERCARD/EUROCARD, itp.) albo pojedyncze banki (BPH SEZAM). Różnią się one nie tylko sposobem użycia (tylko wypłaty w bankomacie lub możliwość zakupów na całym świecie), ale i główną zasadą funkcjonowania.

**KARTY DEBETOWE** – pozwalają na wydanie tylko takiej sumy pieniędzy, jaką posiadasz na koncie. Przekroczenie tej kwoty wiąże się z dużymi opłatami w banku.

**KARTY KREDYTOWE** - możesz wydać ustaloną z bankiem kwotę pieniędzy, a następnie spłacasz całą sumę. Nie musisz nawet posiadać konta bankowego!

Aby dostać kartę, musisz mieć skończone 18 lat i pracować. Kilka banków wydaje też specjalne karty dla młodzieży

*Tekst: Krzysztof Adamczyk, zdjęcia: Paweł Sonnenburg Foto Studio; Forum*

# NAJNOWSZE KONSOLE

**Wkładasz płytę z grą, wciskasz włącznik i po krótkiej chwili możesz już się bawić. Żadnych kłopotów ze sterownikami, nie ma konieczności restartu systemu, gra się nie „zawiesza"... Niemożliwe? A jednak – tak działa konsola**

### INFO
#### KOLEJNY BŁĄD W PLAYSTATION 2?

Najnowsza konsola Sony nie jest wolna od wad. Pierwsze problemy dotyczyły kart pamięci – pewna ich partia była uszkodzona. Jak się okazuje, nie jest to jedyny mankament PlayStation 2. Kolejny błąd dotyczy oprogramowania służącego do odtwarzania filmów DVD. Otóż bardzo łatwo można usunąć blokadę uniemożliwiającą oglądanie filmów przeznaczonych na inny rynek docelowy. Dzięki temu na PS2 sprzedawanej w Japonii, można oglądać płyty DVD wydane w Stanach Zjednoczonych lub Europie! Ciekawe czy do czasu premiery europejskiej ten błąd zostanie usunięty?

## KONSOLE PODBIJAJĄ ŚWIAT

W Japonii w ciągu kilku dni od premiery sprzedano ponad milion konsol PlayStation 2. Najnowszy produkt Segi – Dreamcast – także przekroczył tę liczbę, choć zajęło mu to kilka miesięcy. Tymczasem producenci komputerów mogą jedynie pomarzyć o osiągnięciu takich rewelacyjnych wyników sprzedaży. Skąd bierze się taka popularność konsol? Co sprawia, że gracze tracą dla nich głowy?

Powodów jest co najmniej kilka. Paradoksalnie jednym z nich jest brak możliwości znacznej modernizacji konsoli. W przypadku PC można w dowolnym momencie wymienić procesor lub kartę graficzną, albo dodać pamięci RAM. Dzięki temu rozwój rynku odbywa się stopniowo, w miarę pojawiania się nowych technologii, a kolejne gry są coraz ładniejsze. **Natomiast zwiększenie możliwości konsoli nie jest możliwe – musi pojawić się nowy produkt.** Wszyscy dotychczasowi użytkownicy z niecierpliwością czekają na tę chwilę i w końcu „balon pęka". Kiedy tylko pojawia się nowa konsola, wszyscy pędzą do sklepów, by jak najszybciej mieć to cacko.

Inne powody są już bardziej przyziemne. **Używając konsoli, nie musisz martwić się o ściąganie najnowszych sterowników do kart graficznych, niestabilność systemu operacyjnego, ciągle wzrastające wymagania sprzętowe gier – po prostu wkładasz płytę i grasz!**



## Microsoft X-BOX

Konsola ta pojawi się na rynku dopiero za półtora roku, jednak już teraz jest o niej głośno. Wynika to z kilku przyczyn. Bez wątpienia duże znaczenie ma renoma Microsoftu – czołowego producenta oprogramowania na komputery PC, dysponującego ogromnym doświadczeniem w tej dziedzinie. Atmosferę oczekiwania podgrzewa także zapowiedziany udział w tym projekcie firm Intel oraz nVidia. Procesor tej pierwszej będzie sercem X-Boxa. nVidia natomiast dostarczy specjalny procesor graficzny, który pod względem wydajności ma pobić konkurencję na głowę. Biorąc pod uwagę, że to właśnie procesory nVidia Riva TNT2 oraz nVidia GeForce są wykorzystywane w najlepszych kartach graficznych komputerów PC, nie należy lekceważyć tych obietnic.

Na stronie WWW firmy Microsoft pojawiły się nawet specyfikacje techniczne X-Boxa. W porównaniu z nimi, możliwości najnowszej konsoli Sony wypadają szaro. X-Box ma posiadać dwukrotnie szybszy procesor, dwa razy więcej pamięci, dwukrotnie szybszy czytnik DVD, a nawet dysk twardy o pojemności 8GB. Największe różnice dotyczą jednak grafiki – konsola Microsoftu będzie prawie 5 razy szybsza, ma umożliwiać przetwarzanie do czterech tekstur jednocześnie, a także kompresję tekstur.

Poparcie dla X-Boxa zapowiedzieli znani producenci gier, m.in. Electronics Arts, Eidos, Activision i Acclaim. Tytułów na to cudeńko na pewno więc nie zabraknie. Zapowiada się prawdziwa superkonsola. Jednak pojawi się ona dopiero za półtora roku, a PS2 już jest! Do tego wszyscy wiemy, że obiecanki, cacanki...

## Sony PlayStation 2

PlayStation jest bez wątpienia najpopularniejszą konsolą do gier. Szacuje się, że aż 70% używanych na świecie konsol, to właśnie PSX! Ma ona jednak swoje lata i wykorzystano już wszystkie jej możliwości techniczne. Ładniejszych gier po prostu nie da się zrobić, choć niektóre filmowe przerywniki, np. z FINAL FANTASY 8, bez trudu mogą konkurować z tymi z najnowszych gier na PC!

Jednak technika ciągle idzie naprzód, więc i Sony nie mogło pozostać w tyle, tym bardziej, że konkurencja sprzedaje już konsole nowej generacji. PlayStation2 dorównuje pod względem możliwości dobrej klasy komputerowi PC wyposażonemu w szybki procesor oraz oczywiście wysokiej klasy akcelerator 3D. Pierwsze dostępne pozycje są pod tym względem o niebo lepsze od najlepszych nawet gier z PSX. Ale przecież właśnie o to chodziło! Dużą zaletą PS2 jest możliwość uruchomienia wszystkich gier przygotowanych dla poprzedniej konsoli. Dzięki temu masz do dyspozycji setki tytułów. Chociaż nie będą one wyglądały tak rewelacyjnie, jak nowe gry, to dopóki nie ukaże się najnowsza część twojego ulubionego przeboju będziesz mógł rozkoszować się jego poprzednimi odsłonami.

PS2 służy jednak nie tylko do grania. Dzięki temu, że posiada odtwarzacz DVD zamiast CD-ROM, można na niej oglądać filmy DVD. Nie trzeba już kupować osobnego odtwarzacza! Łatwiej więc będzie przekonać rodziców do jej zakupu – ty będziesz miał superkonsolę, a tata – superodtwarzacz!

Najnowsze dzieło Sony ma utrzymać na rynku dominację, jaką zdobyła PlayStation. Biorąc pod uwagę oferowane możliwości, a także liczbę dostępnych gier na PSX, powinna osiągnąć ten cel bez trudu.

### PLAYSTATION 2 – dobra robota!





## PARAMETRY KONSOL

**czyli co jest i co być może będzie w środku**

| | X-Box* | PlayStation 2 | Dolphin* |
|---|---|---|---|
| **Procesor** | 600 MHz (Intel lub AMD) | 300 MHz | 400 Mhz IBM „Gekko" |
| **Procesor graficzny** | 300 Mhz – X-Chip Microsoft / nVidia | 150 MHz Sony | 200 Mhz ArtX |
| **Pamięć RAM** | 64 MB | 32 MB | 64 MB |
| **Wydajność pamięci** | 6,4 GB / sek | 3,2 GB / sek | 3,2 GB / sek |
| **Czytnik** | DVD x4 | DVD x4 | DVD x4 |
| **Zapis stanu gier** | karty pamięci 8 MB dysk twardy 8 GB | karty pamięci 8 MB | nie ujawniono |
| **Możliwość odtwarzania filmów DVD** | standardowy dekoder sprzętowy | wymaga oprogramowania na karcie pamięci | nie (jednak prawdopodobnie ulegnie to zmianie) |

*Dane techniczne konsol mogą ulec zmianie*

### DOLPHIN – nic pewnego...



*Kilka „ujawnionych" obrazków z gier na Dolphina. W porównaniu z innymi konsolami nie wypadają rewelacyjnie*

*Jak na razie nie wiadomo nawet jak Dolphin wygląda. Pokazano jedynie torby i maskotkę*

### X-BOX – nadal czekamy...



*Microsoft opublikował tylko kilka obrazków z gry na X-Boxa, ale za to jakich*



## DOLPHIN

Początkowo premiera najnowszej konsoli Nintendo – Dolphin miała odbyć się na jesieni tego roku, równocześnie w Japonii i Stanach Zjednoczonych. Jednak całkiem niedawno, bez podania oficjalnych przyczyn, ogłoszono, że Dolphin pojawi się na rynku najwcześniej na wiosnę przyszłego roku.

Powody tego opóźnienia łatwo jednak odgadnąć. W ciągu trzech pierwszych dni od premiery PS2 sprzedano prawie 1.000 000 egzemplarzy! Kilka dni później swoje plany wypuszczenia konsoli do gier ogłosiła firma Microsoft – w pracach nad X-Boxem weźmie udział twórca najlepszych kart graficznych – firma nVidia, znana m.in. z procesora GeForce.

Te informacje zapewne przestraszyły Nintendo, tym bardziej, że z nieoficjalnych danych wynika, iż Dolphin byłby od obydwu konsol słabszy. Największe różnice dotyczyłyby prędkości tworzenia szaty graficznej. Konsola Nintendo miała być prawie trzy razy wolniejsza od PS2 i aż 15 razy od X-Boxa. Drugi minus to zapowiadany brak możliwości odtwarzania DVD.

Opóźnienie powinno jednak wyjść Dolphinowi na zdrowie. Dodatkowe pół roku, to sporo czasu na udoskonalenie konsoli i wykorzystanie wszystkich możliwości zastosowanych komponentów. Prawie na pewno będzie można wykorzystać Dolphina do oglądania filmów DVD, a może także słuchania płyt CD. Być może wzrosną też możliwości graficzne konsoli – w końcu ArtX (firmę, która opracowała procesor graficzny Dolphina) założyli byli pracownicy Silicon Graphics.

*Tekst: Andrzej Cwalina, Zdjęcia: FORUM, REUTERS, Sony Playstation, Microsoft*

NOWOŚCI

● ŚMIERĆ 6000 MYSZEK

Pracownicy szwajcarskiej firmy Logitech, która jest producentem m.in. myszek komputerowych, w ramach protestu przeciw podrabianym produktom ich firmy, zniszczyli 6000 myszek-fałszywek. W Monachium, gdzie znajduje się siedziba Logitech, wielki traktor przejechał po stercie podrobionych myszek komputerowych. Dzięki firmie Logitech w Monachium powstała też organizacja Fake-Mice-Task-Force, która będzie się zajmowała tropieniem, lokalizowaniem i niszczeniem podrobionych produktów Logitecha.

● NAJMNIEJSZY PC ŚWIATA

Na targach w Hanowerze niemiecka firma IBM zaprezentowała najmniejszy komputer PC – „Little Donkey". Mały Osiołek ma wymiary jedynie 68x55 milimetrów – jest mniejszy niż dyskietka! Mimo swych nietypowych rozmiarów posiada wszystkie funkcje, jakie ma komputer PC normalnej wielkości. Malucha można też podłączyć do telefonu komórkowego i korzystać z Internetu.

● POLAK W F1?

Jarosław Wierczuk ma dopiero 23 lata, a prawdopodobnie już niedługo zasiądzie za sterami Formuły Pierwszej. Będzie pierwszym Polakiem, który wystąpi w wyścigach najszybszych pojazdów świata. Obecnie nasz rodak jeździ bolidami klasy Nippon, japońskiej odmiany F1. Następnym etapem w karierze Jarka mogą być już tylko bolidy światowej klasy Formuły 1. W podobny sposób kierowcą F1 został m. Schumacher.

● Delta Force 2 jako projekt dla wojska

NovaLogic ogłosiła, że jedna z jej sztandarowych gier Delta Force 2 będzie wykorzystana dla potrzeb szkoleniowych wojska w Stanach Zjednoczonych. Gra zostanie podłączona do wysokiej klasy treningowego symulatora walki zwanego Land Warrior System. Żołnierze będą korzystać ze specjalnych hełmów wirtualnych i innych dodatkowych urządzeń.

● Microsoft Baseball 2001 – demo

W poniedziałek 27.03.00 ukazała się wersja demonstracyjna gry firmy Microsoft Baseball 2001. Demo gry dostępne będzie na serwisie dla graczy http://www.avault.com/pcrl/

● Netscape 6 Beta

W połowie kwietnia Netscape ogłosił, że w Internecie dostępna będzie nowa wersja przeglądarki internetowej Netscape 6 wersja Beta. http://my.netscape.com

● BeOS darmowy system

Producenci systemu operacyjnego BeOS, który można traktować jako alternatywę dla Windows, po raz kolejny udostępnili go w Internecie za darmo. Dla zainteresowanych podajemy adres.
http://www.beos.com



# Międzynarodowe Targi Łączności Intertelekom

W dniach 14-17 marca w Łodzi już po raz 11 odbyły się Międzynarodowe Targi Łączności, Intertelekom. Dzięki corocznemu i systematycznemu rozwojowi, uzyskały one statut największej tego typu imprezy w kraju. W tegorocznej edycji wzięło udział ponad 320 wystawców (o 50 więcej niż rok temu), w tym 24 z zagranicy. Wśród reprezentowanych krajów znalazły się między innymi: Stany Zjednoczone, Japonia i Niemcy. Podobnie jak w zeszłym roku, tematyka internetowa zdominowała inne dziedziny przemysłu telekomunikacyjnego. Również wszyscy giganci rynku telefonii komórkowej, np. Alcatel czy Nokia, zaprezentowali nowe modele komórek, które umożliwiają posiadaczowi korzystanie z dobrodziejstw światowej supersieci. Sieć to oczywiście nie tylko użytkownicy, dlatego też na targach liczne były oferty dotyczące infrastruktury i rozwiązań, umożliwiających szybkie i – jak zapewniali producenci – bezawaryjne połączenie z Internetem.

TFirma Mikrotel zaoferowała swój system połączeń, umożliwiający jednoczesne korzystanie z telefonu i Internetu. Ciekawie prezentowały się także rozwiązania dostępu do Sieci poprzez łącza telewizji kablowej i drogą radiową. Przyznawane corocznie Złote Medale otrzymali: Ericsson za szerokopasmowy system radiowego dostępu Mini Link-Bus, Polkomtel (Plus GSM) za system obsługi osób głuchych i niedosłyszących oraz Zwut S.A. za serwer HiNet VS 1600. Za najlepszy polski produkt uznano 144-włóknowy kabel światłowodowy, produkowany przez Elektrim Kable S.A.

Zdjęcie: Ericsson



*Firma Ericsson od wielu lat zdobywa liczne nagrody w dziedzinie telekomunikacji*

## Internetowy FORD Galaxy

Amerykańska firma produkująca samochody Ford zainstalowała w jednym ze swoich modeli (Galaxy) urządzenie, które za pomocą Internetu łączy się z centralą i wyświetla wiadomości o pogodzie na małym, kolorowym ekranie. Dzięki temu można sprawdzić w jakiej części kraju lub miasta pada deszcz i w razie potrzeby zmienić plany podróży. Dodatkowo samochód został zaopatrzony w odtwarzacz płyt DVD oraz czytnik gier konsolowych. Ford Galaxy posiada także kierowany głosem system nawigacji przez Internet. W takim samochodzie nie sposób się ani zgubić, ani znudzić.



## Star Wars OnLine



http://www.lucasarts.com
http://www.station.sony.com

Już wkrótce fani Gwiezdnych Wojen odkryją zupełnie nowe oblicze gier o tematyce Star Wars. Po symulatorach kosmicznych, grach akcji i wielu innych przyszedł czas na grę RPG. Pod koniec 2001 roku każdy będzie mógł zagłębić się w wirtualnym świecie Star Wars! W przedsięwzięciu tym biorą udział firmy LucasArts, Sony Online i Verant (twórca gry EverQuest). W Internecie dostępna jest już próbka tego gigantycznego projektu – do tej pory zapoznało się z nią 120 tys. osób. Miesięczna opłata za możliwość zabawy w wirtualnym świecie będzie wynosiła ok. 10$. Niestety nie wcielisz się w głównych bohaterów takich jak Han Solo, Luke czy Leia, za to będziesz mógł zostać żołnierzem, łowcą nagród lub najemnikiem.

## Grające breloczki



Firma Tiger Electronics, która stworzyła Furbiego, zajęła się teraz produkcją grających breloczków. Znajdują się w nich specjalne mikrochipy oraz kości pamięci, zawierające piosenki. Niektóre zabawki mają też dołączoną słuchawkę – walkman na łańcuszku? Breloczki są również zaopatrzone w złącze, dzięki któremu będzie można podłączyć je do Internetu i ściągnąć z niego nowe piosenki. Cena takiej zabawki to około 10 dolarów.

## Znajdź różnice





Film The Blair Witch Project odniósł ogromny sukces w Stanach Zjednoczonych, mimo że został nakręcony przy minimalnych nakładach finansowych. Mrożący krew w żyłach horror, którego akcja rozgrywa się w tajemniczych okolicznościach w lasach Blair, zdobył także uznanie publiczności. Programiści z Terminal Reality (mają na koncie m.in. Nocturne), podjęli się więc teraz zadania przeniesienia BWP na komputer. Gra ma być równie straszna, jak sam film. Do stworzenia odpowiednio mrocznej grafiki wykorzystany będzie model znany z Nocturne. Niestety, nie wiadomo dokładnie, kiedy ukaże się komputerowy BLAIR.





## ...teraz i ty będziesz mógł zagrać w Blair Witch Project!

# Kraina Gnoma Belfegora

### Kiedy młodsze rodzeństwo się nudzi

Nieraz zdarza ci się, że nie masz czym zająć młodszego rodzeństwa. Pozwól i jemu zostać bohaterem gry komputerowej. Właśnie specjalnie dla kilkulatków przeznaczona jest gra KRAINA GNOMA BELFEGORA. Mali gracze mają za zadanie wyzwolić Liczylandię spod mocy czarów okrutnego Gnoma Belfegora. Odkąd bowiem zjawił się on w tej pięknej krainie, jej mieszkańcy mają poważne kłopoty z liczeniem i wiele rzeczy im ginie. Okazuje się, że to właśnie ów gnom je wykrada. Pomóc pokrzywdzonym w odzyskaniu utraconych przedmiotów może tylko sprytny kilkulatek, który rozwiąże całe mnóstwo matematycznych zagadek. Jedynie w ten sposób może zdobyć pieniążki i przedmioty potrzebne do przejścia do kolejnego etapu zabawy, a poziom trudności stale wzrasta. Na swojej drodze mały bohater spotka m.in. Dobrą Wróżkę, Księżniczkę Zaklętą w Żabę, Babcię-Jędzę, Krasnala i wiele innych barwnych postaci, a wszystkie one pomogą mu w zabawny sposób zapoznać się z podstawami matematyki. Gra jest bajecznie kolorowa i zabawna, a przy tym ma duże walory edukacyjne. KRAINA GNOMA BELFEGORA jest całkowicie spolszczona, a tekst dialogów jest także wyświetlany na ekranie. Czytelny i prosty interfejs umożliwia całkowicie samodzielną przygodę z bajką i matematyką.



*Zabawie towarzyszy bardzo kolorowa grafika*



*Bez twojej pomocy mieszkańcy nie poradzą sobie z Gnomem*

5

*Cena: 69 zł*
*Dystrybutor: Techland*
*tel. (62) 737-27-47*


CLICK! REDAKCJA

**Dyrektor wydawniczy:** Jerzy Szulwic

**Koncepcja wydawnicza:** Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

**Redaguje zespół:** Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Piotr Młyński (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Anna Kotlonek (korekta)

**Graficy:** Jacek Goliatowski, Marek Janowski

**Konsultacja i współpraca:** Krzysztof Adamczyk, Jacek Gadzinowski, Piotr Kapis, Dominika Komender, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Krzysztof Marcinkiewicz, Piotr Nowakowski, Przemysław Szynkora, Rafał Werczyński

**Adres redakcji:** 04-028 Warszawa, Al. Stanów Zjednoczonych 53, tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

**Dział reklamy:** Media Service Zawada, tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

**Druk:** Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie





ISSN 1509-0558





Tekst: Anna Kotlonek, Piotr „Młynek" Młyński, Zdjęcia: REUTERS, FORUM

# LISTY



**Witajcie! Ostatnio dostajemy mnóstwo listów na nasz @dres e-mail. Dzięki nowemu rozwiązaniu, możecie zasypywać naszą wirtualną skrzynkę swoimi pomysłami i uwagami na temat CLICKA! Czekamy na listy!**

**Cześć**
Gdy kupiłem po raz pierwszy CLIKA! nie myślałem, że tak mnie wciągnie. Byłem bardzo zaskoczony ceną (inne gazety o grach są w cenie od 7 do 20zł). Gratuluję pomysłowości! Dawno nie czytałem tak obszernej, a zarazem ciekawej gazety jaką jest CLICK!
Pozdrawia stały czytelnik

**Michał**

*Redakcja Cześć Michale,*
*Najważniejsze, aby każdego było stać na CLICKA! Doskonale zdajemy sobie sprawę, że gazeta, która kosztuje więcej niż 5 zł, może być dla wielu osób za droga.*

**Droga Redakcjo CLICKA!**
Gratuluję Wam udanego startu na rynku czasopism komputerowych, wasza gazeta jest OK. Najbardziej cieszy mnie fakt, że ktoś wreszcie pomyślał o graczach i z myślą o nich zrobił taką gazetę. Podoba mi się u Was to, że dajecie różne testy, tipsy & trixy, recnezje i oczywiście... plakaty. Minusem jest to, że nie macie strony internetowej, a szkoda.

**Rafał ze Sęwidwina**

*Redakcja Cześć Rafale*
*Internet to przyszłość i dobrze o tym wiemy. Z pewnością zaistniejemy w Sieci, ale kiedy – tego jeszcze nie wiemy.*

**Droga Redakcjo**
Na razie mam tylko 3 numery waszego pisma, które zrobiły na mnie wielkie wrażenie. Po pierwsze jest ono najtańsze na rynku, po drugie są w nim zamieszczane ciekawe artykuły. Naprawdę nie spodziewałem się takiej rewelacji. Jesteście po prostu super! I mam nadzieję, że te plakaty nie są tylko na zachętę i po 8 numerach nie przestaną się ukazywać, tak jak to robią inne pisma. Jeszcze tylko jedna prośba, a mianowicie, gdybyście mogli zamieszczać szersze artykuły na temat internetu...

**Kuba z Raciborz**

*Redakcja Cześć Kuba,*
*Co do plakatów zapewniam cię, że będą w CLICKU! zawsze, chyba że damy inne dodatki. Są one integralną częścią magazynu. Artykuły o Internecie obecnie zajmują cztery strony w CLICKU! Jeżeli będziecie chcieli ich więcej, na pewno spełnimy Wasza prośbę.*

**Witam Redakcje CLICKA!**
Czytam Was od czasów prehistorycznych 25/99 lub jakoś tak. Bardzo podoba mi się wasz styl. Jesteście najtańsi, wychodzicie najczęściej i macie najlepsze recenzje, choć mogłoby być ich trochę więcej. Bardzo chciałbym, abyście odpisali, jak tylko będzie można lub kiedy będzie można zakupić numery archiwalne, ponieważ dzięki mojej młodszej siostrze (lat sześć) mój pierwszy numer CLICKA! uległ dezintegracji mrhm!

**Ziolo!**

*Redakcja Cześć,*
*Numerów archiwalnych jeszcze nie sprzedajemy. Mamy nadzieję, że za miesiąc lub dwa CLICK! będzie miał prenumeratę i wówczas być może będzie możliwość zakupienia starszych numerów.*

**Droga Redakcjo CLICKA!**
Jestem z wami od samego początku. Gdy pierwszy raz wziąłem do rąk waszą gazetę wiedziałem, że nigdy się z nią nie rozstanę. Zachwyciło mnie w niej to, iż w przeciwieństwie do innych gazet jest tu dużo konkursów z wartościowymi nagrodami (grami oczywiście). Jednak od pewnego czasu zauważyłem, że co numer ich ubywa.

**Chriscom z Wrocławia**

*Redakcja Cześć,*
*Nie powinieneś aż tak dużej wagi przywiązywać do konkursów. Nie robi się gazety dla konkursów, konkursy są tylko dodatkową atrakcją CLICKA! Nagrody związane są jednak z najlepszymi grami, a tych ostatnio jest niewiele.*

**Szanowna Redackcjo CLICKA!**
Mam kilka zastrzeżeń, mianowicie chodzi mi o długość recenzji. Rozumiem, przy wydawaniu dwutygodnika nie ma wiele czasu na długie recenzje, ale opis gry Nox to była przesada. Czterostronicowa recenzja, a tekstu na niecałą stronę! Opisujcie mniej gier, ale dokładniej. Szkoda także, że okładka nie jest usztywniana. Pismo przez to bardzo szybko się niszczy. Cieszyłbym się, jeśli w jednym z następnych numerów Clicka! zostałby poruszony temat zarabiania przez Internet poprzez oglądanie reklam. Jest to ostatnio bardzo często poruszany temat w Sieci i na pewno warto byłoby o nim napisać.

**Wojtek**

*Redakcja Cześć Wojtku,*
*Długość naszych recenzji nie ma nic wspólnego z faktem, że jesteśmy dwutygodnikiem. Ponieważ staramy się umieścić jak najwięcej recenzji gier, opisujemy je krótko i rzeczowo. W NOXie były także ważne tabelki, dlatego tekstu zmieściło się mniej.*

**Tu znajdziesz kupony konkursowe z testów gier!**

- CLICK! KUPON NA C&C FIRESTORM
- CLICK! KUPON NA LISTĘ TOP 20
- CLICK! KUPON NA CASE CLOSED
- CLICK! KUPON NA KRZYŻÓWKĘ
- CLICK! KUPON NA WIRTUALNE PUPILE
- CLICK! KUPON NA MODEM
- CLICK! KUPON NA TANIE PRZEBOJE
- CLICK! KUPON NA DLA UWAŻNYCH

## napisz @ e-mail

Możesz już wysyłać do nas listy drogą elektroniczną. Nasz adres to: click@click.pl

## Rozwiązania konkursów z nr. 05/00

**NFS: PORSCHE**
Odpowiedź brzmi: **Porsche**
Nagrodę otrzymuje Oktawian Wołków z Paczkowa

**TOY STORY 2**
Odpowiedź brzmi: **Hamm**
Nagrodę otrzymuje Tomasz Kochański z Białegostoku

**TARZAN**
Odpowiedź brzmi: **Terk**
Nagrodę otrzymuje Magdalena Muszyńska z Radomia

**SUPERBIKE 2000**
Odpowiedź brzmi: **powyżej 500cm³**
Nagrodę otrzymuje Sławomir Mincikowski z Murowanej Gośliny

**AIRPORT**
Odpowiedź brzmi: **Concorde**
Nagrodę otrzymuje Mateusz Kalinowski z Krakowa

**BLAIR WITCH PROJECT**
Odpowiedź brzmi: **osiem dni**
Nagrody otrzymują: Maciej Sapeta z Żywca, Tomasz Rogalski z Poznania, Artur Bodzioch z K-Koźlej, Bartek Żołnowski z Grudziądza, Piotr Pobijan z Kórnicy, Bartek Rychlik z Głubczyc, Jakub Sajur z Sandomierza, Michał Derzkowski z Gdańska, Marta Zulo z Bardo, Damian Frańczak z Błędowej Tycz., Marta Walczyk z Legionowa, Piotr Rzepka z Bolesławca, Agnieszka Zych z Warszawy, Piotr Nowak z Grodziska, Krystian Maźniak z Częstochowy, Marek Krawczyński ze Zgorzelca, Natalia Borkowska ze Słupca, Kamil Włodarczyk z Lublina, Szczepan Pietruszka z Radomska, Marcin Bochniak z Sandomierza, Agnieszka Żelazna z Wrocławia, Arkadiusz Milda z Warszawy, Kamil Szalilew ze Świdnika, Tomasz Szawiecki z Sejny, Dawid Bakowski z Gniezna, Filip Barański ze Szczecinka, Jarosław Duchiński z Mławy, Łukasz Mianowski z Babic, Zbigniew Łacheta z Cheśna

**[illegible]**
Odpowiedź brzmi: **Sigil**
Nagrodę otrzymuje Szymon Lewicki z Tych

**SOUTH PARK**
Odpowiedź brzmi: **w Kolorado**
Nagrody otrzymują Radek Szpinda z Rudy Śl., Jarosław Malicki ze Skarżyska Kam, Karol Hnidziejko z Białegostoku, Marcin Pieczyk z Rudy Śl., Marek Bodnar z Wałbrzycha, Mateusz Ćwiel z Kożuchowa, Łukasz Bałamucki z Bielska-Białej, Piotr Kalamow z Turobina

**XENA**
Odpowiedź brzmi: **Gabriela**
Nagrodę otrzymuje Piotr Hajduk z Jarosławia

**TOP 20** Nagrodę ufundowała firma **IPS.**
Grę otrzymuje:
**The Sims** – Arkadiusz Wolny z Rudy Śląskiej



Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i redagowania listów

**W sprzedaży od połowy kwietnia!**

# Case Closed




CENA 69 zł

## Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa!
## Znajdź winnego!
## Niech zatriumfuje sprawiedliwość!

Case closed to:

- możliwość grania jedną z ośmiu postaci
- 48 zagadek
- 8 kryminalnych spraw do rozwiązania
- 9 możliwych zakończeń
- opcja gry w trybie kooperacji z innym graczem przeciw dwóm graczom sterowanym przez komputer
- 50 stron dialogów - całkowicie po polsku!
- polscy aktorzy
- wnętrza renderowane w grafice 3D z możliwością obrotu o 360 stopni
- Wspaniała, nastrojowa muzyka

Fabuła jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunastopokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy do ciebie. Znajdź mordercę i spiesz się, bo inni też go szukają. Zmierz siły z detektywami sterowanymi przez komputer, którzy będą starali się uprzedzić cię i zebrać wszystkie laury.

Czy winny jest oskarżony o szpiegostwo agent FBI, czy tajemnicza arystokratka? Może zbrodnię popełniła bogata wdowa (jej mężowie mieli szczęście umierać zostawiając spore spadki), a może nałogowy hazardzista? A jeśli to francuska dziennikarka, której partnerzy tajemniczo zaginęli lub komputerowy fanatyk? Albo naukowiec, z którego laboratorium "wypłynęły" ściśle tajne dane? Czy ofiarę otruto, zakłuto, czy zastrzelono? Dowiedz się tego i udowodnij, że dla ciebie żadna sprawa nie jest zamknięta!!!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel. (0 22) 832-45-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wy...

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce



| Sklepy Firmowe WARNET |
| --- |
| WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339 |
| OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211 |
| RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070 |
| SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757 |

# Już w sklepach!

**W polskiej wersji językowej wystąpili:**

**Andrzej Chyra, Marcin Troński, Jeremi Jemiołowicz.**

# SKOUT




Skaut to:

- 17 rozbudowanych misji
- niezwykła Sztuczna Inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- elementy przygodowe i fabularne
- konieczność współdziałania człowieka-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

**Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać, to Skaut nie jest grą dla ciebie. Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko szybko naciskać spust!**

- uwolnij zakładników
- wedrzyj się do komputerów wroga
- badaj tajemnicze instalacje Kybernoidów





## CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

Planeta Lugubrios została otoczona polem siłowym.
Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców
- szykują tam broń mogącą zagrozić Galaktyce!
Przez pole siłowe może przedrzeć się
tylko jeden człowiek i jeden robot.
Ty i Twój Bitewny Dron.




Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
**tel.: (0 22) 832-46-43**
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

MODERN GAMES



**Sklepy Firmowe WARNET**

WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757